KOSMOKSEN **KOVIN** KONSOLIPELILEHTI

SUPER POWER

#10
• Lokakuu 2000
Hinta: 29 mk

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • X-BOX

GAMECUBE JA GAME BOY ADVANCE
Nintendon salaiset aseet

POKÉMON SNAP & PINBALL

DREAMARENA
Segan maailman-laajuinen peliverkko

AL.VKO 2000-45 00010
768994-00-10
414887 689946

ARVOSTELUISSA mm. Virtua Tennis • Grind Session • ISS 2000 • Alien Resurrection • Virtua Athlete 2K • Sydney 2000 • Space Channel 5 • MoHo • Pokémon Snap • Star Trek: Invasion •

ENNAKOT: Tomb Raider: Chronicles • X-Squad • ESPN X-games Snowboarding • Dino Crisis 2 •

VUODEN 2000 HUIPPUELOKUVAN SARJAKUVASOVITUS

EINA SARJAKUVINA!

X-MEN ELOKUVASPESIAALI

Hinta: 24,-
(sis. alv. 8%)

MARVEL COMICS

SAATAVILLA NYT!

MUKANA RUNSAAST! HAASTATTELUJA SEKÄ KUVIA LEFFASTA!

EGMONT KUSTANNUS

UHKAPELIÄ

Konsolipeliteollisuus on elänyt viime vuosien aikana jatkuvaa murroskautta. Kymmenen vuotta sitten kaikki toimi Segan ja Nintendon ohjauksessa, mutta Sonyn ilmaannuttua kuvioihin on stabiili asetelma saanut väistyä rakenteita keikuttavan kilpailun tieltä. Vanhat kilpakumppanit N64 ja PlayStation (Saturnista puhumattakaan) alkavat silti olla elinkaarensa päässä – nyt marssi käy uuden sukupolven konsolien tahtiin.

Armoton kilpailu tietää myös sitä, että pelijättiläisten tekemät virheet saattavat muodostua kohtalokkaiksi. Surullisena esimerkkinä toimii SNK, eräs konsolimarkkinoiden omalaatuisimmista yhtiöistä, joka kampitti itsensä omalla näppäryydellään. Erityisen irvokkaaksi tilanteen tekee se, että yrityksen tuotteet olivat äärimmäisen laadukkaita ja kilpailukykyisiä – SNK ei vain pystynyt hyödyntämään viimeiseksi jääneen konsolinsa etulyöntiasemaa Game Boy Coloria vastaan. Lopulta SNK pelasi Neo Geo Pocket Colorin viimeisetkin kortit väärin ja siirtyi hallitsemaan hävinneiden konsolien historiaa.

Sega, Sony ja Nintendo ovat toistaiseksi onnistuneet pelaamaan omat korttinsa hyvin. Verkkaisempi Nintendo ei ole ehtinyt mukaan pelin ensimmäiselle kierrokselle, mutta Gamecube ja Game Boy Advance takaavat yritykselle paikan pöydässä, missä pelataan korkein panoksin. Sega ja Sony ovat ehtineet pelata jo hetken – pöytään on lyöty panoksiksi Dreamcast ja PlayStation2.

Vaikka Segan Dreamcast ei olekaan myynyt aivan odotusten mukaan, ei ole mitään syytä syyttää yhtiötä huijauksesta. Segan hihassa piilee yhä liuta tilanteen kumoamiseen pystyviä ässiä, vaikka Sony nokittaakin ankarasti PlayStation2:n DVD-aseman tuoman itsevarmuuden turvin. Sony ei bluffaa, sen voi nähdä, mutta Sega näyttää luottavan Dreamarenaansa. Jää nähtäväksi, kumman osaksi lankeaa voitto ja kumpi saa osakseen kirvelevän tappion. Valitse puolesi ja liity konsolien uhkapeliin. Ja muista yksi asia... älä koskaan usko voittaneesi ennen kuin näet vastustajasi kortit.

VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.
Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Claso, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Jani Kemppinen

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319

© 2000 Atlantic / Egmont
All rights reserved.
All trademarks and copyrights are recognized.

14
NINTENDO SPACE WORLD 2000

24
SEGA

SEGA

SISÄLLYS

10 TOMB RAIDER CHRONICLES

10 DONKEY KONG COUNTRY

11 DINO CRISIS 2

11 X-SQUAD

11 ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

12 SNK

26 PHANTASY STAR ONLINE

40 VIRTUA TENNIS

42 POKÉMON SNAP

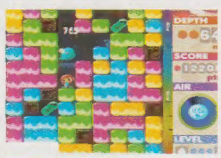
44 SPACE CHANNEL 5

46 SYDNEY 2000 OLYMPICS

48 POKÉMON PINBALL

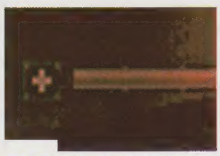
50 ISS 2000

52 GRIND SESSION



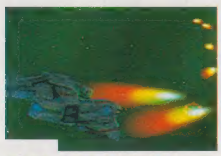
53 MR DRILLER

54 VIRTUA ATHLETE 2K



56 ALIEN RESURRECTION

58 MARVEL VS CAPCOM 2



60 STAR TREK: INVASION

62 KHAMRAI

63 SEVEN

8 HYPE

PlayStation2 myöhästyy ■ Sega pudottaa Dreamcastin hintaa ■ *Space Channel 5*

10 ENNAKOT

Tomb Raider Chronicles ■ *Donkey Kong Country* ■ *Dino Crisis 2* ■ *X-Squad* ■ *ESPN X-Games Snowboarding*

12 SNK:N NOUSU JA TUHO

Neo Geo –konsolien myötä kuuluisuuteen ponnistaneen yrityksen surullinen loppu.

14 NINTENDO SPACE WORLD 2000

Ensiesittelyssä Nintendon salaiset aseet Gamecube ja Game Boy Advance.

24 DREAMARENA

Segan konsoliverkko on nyt totta – pian myös meille suomalaisille.

62 RPG

Ensimmäisten Final Fantasyjen kehittäjän uusi RPG – *Khamrai. * Seven * Persona 2: Eternal Punishment*

ARVOSTELUT

NINTENDO 64
50 International Superstar Soccer 2000
42 Pokémon Snap

GAME BOY
48 Pokémon Pinball

DREAMCAST
58 Marvel vs Capcom 2
59 Nightmare Creatures II
44 Space Channel 5
54 Virtua Athlete 2K
40 Virtua Tennis

PLAYSTATION
56 Alien Resurrection
52 Grind Session
49 MoHo
53 Mr Driller
60 Star Trek: Invasion
46 Sydney 2000 Olympics

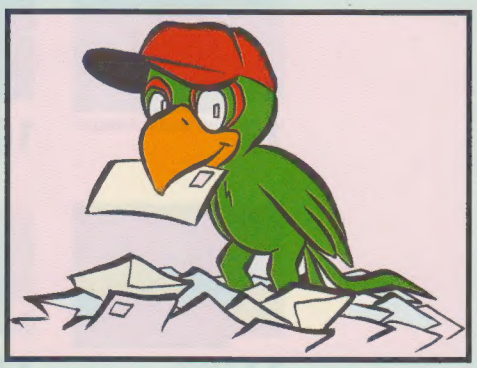
VAKITUISET

6 POSTIA
46 PELIUUTUUDET
39 ARVOSTELUT
65 LISTA
66 KYSYMYKSET JA VASTAUKSET

Postia

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Valinnanvaikeus, tuo käymättömien korpimaiden vihoviimeinen voimasana, astuu kuvioihin viimeistään silloin kun pitäisi valita itselleen uutta konsolia. Onko se PS2, vai uusi Nintendo, vai joku muu? Toivottavasti jo ennen joulua tänä vuonna, kaikkien mahdollisten vetkuttelujen jälkeen rakas peräpohjolammekin pääsee maistelemaan peli- ja konsolivalmistajien uusimpia tuotoksia. Mutta ennen sitä, SuPon ahkera (?) toimituskunta on taas valjastettu ja valmiina vastailemaan kiperiin peliaiheisiin kysymyksiin, tavalla tai toisella.



Moi SuPo!

1. Haluaisin tietää, kuinka paljon PS2:n pelit tulevat maksamaan. Kuinka paljon sitten se PS2 maksaa. Onko tietoa?
2. Moniin muihin kirjeisiin yhtyen; minustakin "Pilakonsolia" saa laittaa lisää. Ettekö voisi laittaa omia pelisarjiksia lehden sivuille? Vai onko piirustustaidot päässeet ruostumaan?
3. Mikä on teidän mielestä kaikkien aikojen paras konsolipeli?
4. Tuleeko Playstation 3:sta tai jopa 4:sta?
5. Huippuidea: Oletteko ikinä katselleet Computer and Video Games –nimistä lehteä? Tämän lehden liitteessä oli lukijoiden omia peli-ideoita, jotka toimitus arvosteli. Tämä idea olisi yliveto! Käyttäkäähän! Vai onko CVG:llä siihen joku etuoikeus? Siitä on kyllä jo aikaa kun he käyttivät tätä ideaa...

No, ei tässä sitten muuta, paitsi että minusta elokuun numeron "Gabe Snaken" idea *Metal Gear/Syphon Filter/Mission: Impossible2:n* julisteista olisi poikaa (tai tyttöä, kumpi vain)!

P.S. Lehtenne on kaikki mahdolliset "lehti rules!" –sanat.

TV: Eräs tilaaja jo vuodesta –96

1. Kuten jo moneen kertaan on todettu, aivan tarkkaa hintaa emme vielä pysty määrittämään, mutta konsolin hinta tullee olemaan jotain 3000 markan molemmin puolin ja pelien hieman kalliimpi kuin nykyisten. Mahdollisen suosion myötä hinnatkin toivottavasti laskevat.
2. Niin saa, ja pitääkin. Meidän piirustustaitomme rajoittuvat lähinnä rastien piirtelyyn erinäisiin allekirjoitusta vaativiin lappusiin, Veikko tosin on jonkin verran harrastanut vaativampiakin kuvioita, kuten ympyröitä ja ellipsejä.
3. *Super Mario Bros* tietysti.
4. Kyllä vain, ellei Sony onnistu keksimään vetävämpää nimeä.
5. Harkitaan ja tuumitellaan...

SUPO

Morjesta!

1. Ensi alkuun syksyiset terveiset. Miten kesä kului, pelaten vai leväten?
2. Onko Dolphinissa (taimikäsenyton) se ominaisuus, joka olisi saanut olla PS2:ssa, eli että levykelkkaan voi laitttaa kerralla useamman levyn kuten joissakin stereoissa? Tästähän olisi se etu, että jos jokin peli syystä tai toisesta alkaa kyllästyttää, niin voisi kätevästi siirtyä toiseen peliin ellei pelaa netissä.
3. PS2:n ulkonäöstä sen verran, että kyllä kai myyntiin tulee tarrasettejä moneen makuun.
4. Miten kauan Game Boy Color tulee olemaan tuotannossa, ennen kuin Advance tulee sen tilalle?
5. Hankitteko kaikki pelit ja pensselit Gameplaysta (ent. Nordic Games), koska ko. firman mainos on aina niin komeana lehdessänne?
6. Tiedän elikkä uskon, että olette hyviä pelaajia, mutta kuka teistä on se innokkain pelaaja?
7. Hommatkaa mulle tänne syrjäiseen yksiööni aito flipperi, niin lupaan etten osta flipperipeliä, joita niin halveksit!
8. Tiedättekö siitä mitään, että palaako peliohjelma Tilt takaisin Neloselle?

Terveiset Veikolle ja Kaijalle!

P.S. Meinasi ihan unohtua, että mistä Motörheadin levystä Veikko pitää eniten? Oma suosikkini n:o 1 on Overnight Sensation

1. Kesä kului. Tietysti kesään kuului hiukan lomailua ja uusien pelien katsastusta, ilmestyihän SuPo kesälläkin!
2. Siis tarkoitat varmaan Gamecubea - tietääksemme ei ole. Vielä toistaiseksi täytyy rasittaa kätösiään veivaamalla pelejä ees taas ja pitkin poikin.
3. Niinpä, ja saahan oman koneensa maalata tai tarroittaa ihan sen näköiseksi kuin lystää mikäli alkuperäiset värit eivät miellytä. Takuu ei välttämättä ole sen tämän jälkeen voimassa.
4. Tuskin kovin kauaa. Pelien tuotanto kestänee hieman pitempään, näin ainakin toivomme, koska niin paljon Game Boy Coloreita on maailmalla.
5. Useimmat pelit ja myös jotkut laitteet lähetetään meille suoraan niiden ystävällisiltä tekijöiltä tai maahantuojilta, muut vehkeet ostamme sopivaksi katsomistamme paikoista, eli niistä jotka ovat mahdollisimman lähellä toimitusta.
6. No Topihan on niiiiiiin innokas, että hänelle on jo ehtinyt kasvaa ylimääräinen peukalo vaikeimpia pelejä varten ja sammakkojalat hyppyjen edistämiseksi. Evoluution tulos, näes...
7. Selvä, minkälaisen haluat?
8. Emme, mutta toivomme että palaa. Odotellessa voit katsella Moon TV:n peliohjelmia jos se siellä syrjäisessä yksiössäsi näkyy.

P.S. Albumien ykkössijasta Veikon "moottoripäässä" taistelevat Overkill, Bomber ja Ace of Spades, että silleen...

SUPO

Tässä olisi hiukan kysymyksiä:

1. Onko *Sonic Adventure* liian lapsellinen peli 20-vuotiaalle?
2. Onko *Metropolis Street Racer* hyvä, siis kannattaako ostaa?
3. Koska *Phantasy Star Online* ilmestyy Suomessa?
4. Mikä on suosikkikonsolinne? Pistäkää paremmuusjärjestykseen, mistä pidätte eniten: Dreamcast, PS2, PS, GBC, N64, Saturn, NES, SNES, MegaDrive...
5. Laskeeko Dreamcastin hinta lähiaikoina?
6. Millä perusteella oikein valitsette kirjeet? Ei kai teillä nyt oikeasti ole siellä mitään papukaijaa?!
7. Onko Dreamcastin ohjain mielestänne hyvä käteen, kolisevatko napit liikaa? Onko mitään uusia ohjaimia tullut myyntiin?

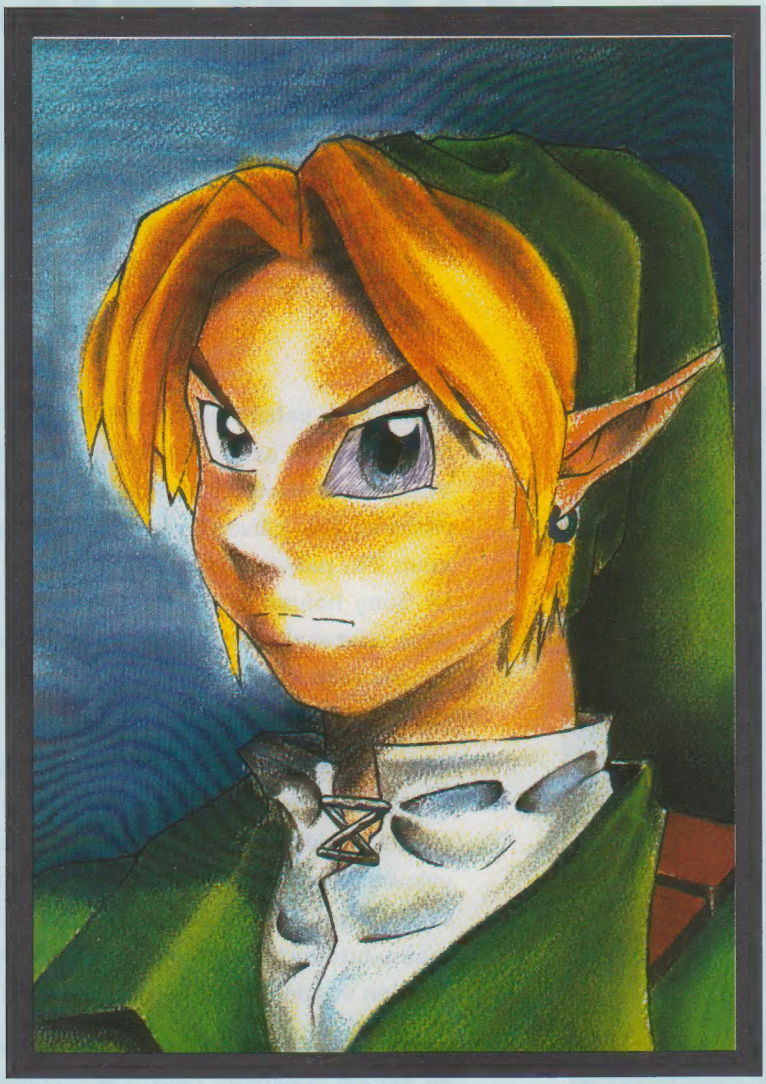
PS. Arvostelusysteeminne on parempi kuin se vanha. Myös lehden koko ulkoasu on parantunut!

1. Ei missään nimessä! Jos me, hiukan yli kaksikymppiset pojankoltiaiset olisimme tuota mieltä, ei koko SuPoa olisi olemassa!
2. Mielestämme kyllä, varsinkin jos pitää hyvin yksityiskohtaisista kaahailupeleistä.
3. Aivan tarkkaa tietoa asiasta ei vielä ole, ikävä kyllä.
4. No jaa, meistä jokaisella on oma suosikkinsa. Kenellä se on Dreamcast, kenellä PS2, kenellä Neo Geo. Mielipiteet vaihtelevat, eikä koko toimituksen mielty-myksiä voi – harmi kyllä – vääntää numerojärjestykseen. Se tosin viilentäisi täällä konsolien paremmuusjärjestyksestä käytyä debattia.
5. Mahdollisesti viimeistään silloin kun PS2:n myynti alkaa.
6. Tottakai on, etkö usko...? Kaija siis valitsee eli nokkii julkaistavat kirjeet kulloisenkin lempivärinsä tai -hajunsa perusteella huikean suuresta kasasta kirjeitä joita esim. sinä olet tänne lähettänyt.
7. Kyllähän tuo ihan käteensopiva on, viimeistään silloin kun käsi on ehtinyt muotoutua ohjaimeen sopivaksi.

PS. Kiitos!

SUPO

Kuukauden PowerPiirros



Link on ilmeisestikin suosittu aihe Super Poweria lukevien taiteilijoiden keskuudessa. Tämänkertaisen piirroksen lähetti Peter Nyberg Ilolasta.

Hei Super Power!

1. Eikö *Phantasy Star Onlinen* pelaaminen netissä tule turhan kalliiksi?
2. Ilmestyykö *Eternal Arcadia* PS Online ennen joulua?
3. Voisitteko lopettaa bändien haastattelut? Ne vievät tilaa turhaan.
4. Milloin *Grandia 2* ilmestyy täällä Euroopassa?
5. Tuleeko Dreamcastille muka joku Playstation-emulaattori? Internetissä väitettiin niin. Eikö Sony ole sitä vastaan?

Chaz Ashley

1. Se riippuu kovasti kuinka kauan siellä päivittäin "makaa". Täälläpäin netissä surffailu (jos on ilmainen nettiyhteys) maksaa noin 5-6 markkaa tunti, joten jos joka päivä pelaisi esim. kaksi tuntia, niin kuukauden lasku pelaamisesta olisi noin 300-360 markkaa. Kyllähän tuo pitemmän päälle kukkaron päälle käy, jos ei oman niin vanhempien.
2. Erittäin suotavaa olisi jos ilmestyisi.
3. Katsotaan nyt, olemmehan laajentaneet haastattelut myös nyrkkeilijöihin. Mitä muuten pidit Tony Halmeen haastattelusta?
4. Tällä tietoa joulukuun paikkeilla, eli ehkä jo ensi vuonna!
5. Näin asia on. Tietenkään Sony ei pidä koko jutusta, kerromme lisää heti kun tiedämme.

SUPO

Kunnioitettava toimitus!

Löysin tässä eilen vanhoja SuPoja (tuli ihan kyynel silmään, piti kaivaa komerosta vanha snes) ja mieleeni tuli vähän kysyttävää:

1. Minne on kadonnut luotettava saksansössöttäjämme tri. Fil Kand?
2. Miksi teidän piti muuttaa arvosteluasteikkonne (kehuitte sitä niin paljon vielä pari vuotta sitten!)?
3. Entäs mistä teidän Kaijanne sitten ilmestyi?
4. Voisitteko kumminkin julkaista sen viisikymmentä parasta peliä jutun, ja eikös se mene vanhaksi jos tulee parempia pelejä? (odotin sitä pitkään...)
5. Kansakuntamme vaatii pilakonsulia!
6. Tehkää joku kilpailu, missä pitäisi selvittää tietty peli jossain ajassa?

Ps. Olette paras lehti (ja toimitus) vaikka (vinksahtanut) kaverini sanoisi mitä vaan!!!

T: Janne the Kingi

1. Hän sai paikan postimerkkien nuolijan apulaisen lomittajana.
2. Koska sekin on ihan hyvä systeemi. Paremmat perustelut olivat muistaakseni viime SuPon Postia –palstalla.
3. Kaija oli yhdistetyllä muutto- ja kosiomatkalla Suomessa päin ja päätti jäädä tänne toviksi. Sikäli erikoiseksi asian tekee se, etteivät papukaijat yleensä juurikaan muuta asuinsijoiltaan, ainakaan vapaaehtoisesti.
4. Katsotaan nyt, edelleenkin.
5. Vai niin, eduskunnassa onkin liuta sopivia ehdokkaita istuskelemassa.
6. Ihan varteenotettava idea.

Ps. Kiitos kehuista koko (vähän vinksahtaneen) toimituksen puolesta!

SUPO

HEI!

1. Onko teillä tietoa, mistä voisi saada PocketStationin?
2. Onko mitään pelejä tehty pelkästään PocketStationille?
3. Julkaiseeko Sony PocketStation2:n ?
4. Koska PS One tulee?
5. Olen kuullut että Game Boy Colorille tulisi räiskintäpeli. Pitäneekö paikkansa?
6. Sopivatko meikäläiset PAL-pelit PocketStationiin?

VISA

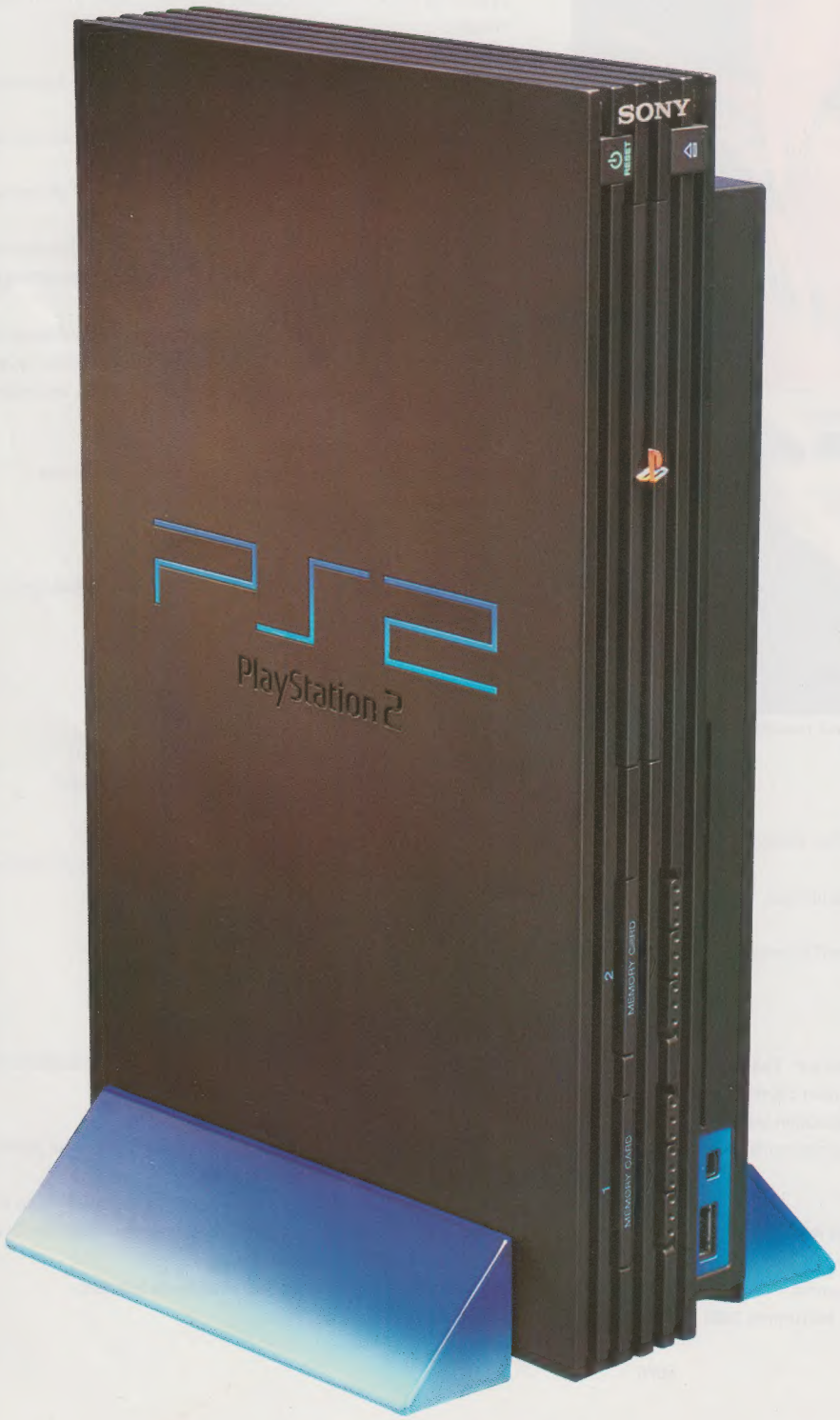
1. Vain Japanista.
2. Japanissa on peli, joka on tehty pääasiassa PocketStationia varten. Ei kuitenkaan mitään mullistavaa.
3. Ei.
4. Se julkaistiin Japanissa kesällä ja syksyn mittaan se pitäisi löytyä suomalaisistakin peliliikkeistä.
5. Game Boy Colorille on paljonkin räiskintäpelejä. *R-Type DX* on yksi niistä, ja Konamin uutukaisista kokoelmakaseteista löytyy *Gradiuksen* kaltaisia klassikoita.
6. Eivät sovi. Sonylla ei ole suunnitelmissa julkaista PocketStationia Euroopassa.

SUPO

HYPE

PLAYSTATION2-JULKAISU MYÖHÄSTYY

SONY-FANIEN JOULUAATTO KOITTAA KUUKAUTTA AIEMMIN



Sony on vahvistanut että PlayStation2:n Euroopan julkaisu tulee myöhästymään. Yhtiön uusi konsoli ilmestyy kauppoihin marraskuun 24. päivänä aiemmin luvatun lokakuun 26. päivän sijaan. Syy tähän on se, että Sony haluaa valmistaa tarpeeksi konsoleita vastatakseen niiden mitä ilmeisimmin runsaaseen kysyntään.

– PlayStation2 myy Japanissa paljon paremmin kuin mitä odotimme, kertoo SCEE –johtaja Chris Deering. –Siirretty julkaisupäivämäärä mahdollistaa meille suuren konsolierän valmistamisen ensimmäistä myyntipäivää varten. Onhan varmaa, että PS2 tulee myymään huomattavasti enemmän kuin PlayStation vuoden 1995 syyskuussa.

Liikkeellä on ollut huhuja, joiden mukaan Sony haluaa keskittyä USA:n markkinoihin Euroopan kustannuksella ja aikoo edelleenkin viivästyttää konsolin julkaisua Euroopassa. Pahimmassa tapauksessa PlayStation2 ilmestyy pelikauppojen hyllyille vasta vuoden 2001 alussa. Sony-fanaatikoilla on siis syytä paniikkiin vain, mikäli he uskovat huhuihin...

Hartaasti odotetun pelikonsolin julkaisun viivästyminen ärsyttää kuitenkin monia. Sonylla on lisäksi muitakin huonoja uutisia – PS2 tulee maksamaan noin 3000 markkaa ilmestyessään Suomeen.Tämä on paljon verrattuna konsolin vakavasti otettavaan haastajaan Dreamcastiin, siitäkin huolimatta että PS2 on varustettu myös DVD-asemalla.

FERRARI KIRISTÄÄ

ACCLAIMILLA EI VARAA AUTOPELILISENSSIIN

TV-peliteollisuus on menossa huonompaan suuntaan ja se on huomattu myös pelifirmoissa. Acclaim on yksi ensimmäisistä yrityksistä joiden on ollut pakko luopua kokonaisen pelisarjan kehittelystä taloudellisista syistä. Tämä on synkkä uutinen kaikille racing-pelien ystäville, sillä Acclaimin päätös koskee firman Ferrari-lisenssiin pohjautuvaksi suunniteltuja pelejä.

Ferrarien sijaan yritys satsaa nyt PlayStation2:n, X-Boxin ja Gamecuben puitteissa julkaistaviin uuden sukupolven peleihin. Acclaim aikoo sijoittaa projekteihinsa ensi vuonna kaikkiaan 50 miljoonaa dollaria.

Ferrari-nimikkeisten pelien terminointi ei kuitenkaan koske *F355 Challengen* Dreamcast-versiota. Tämä ehkä lohduttaa niitä, jotka unelmoivat verenpunaisen vauhtihirmun ohjastamisesta.

MTV SPACE CHANNEL 5?

ULALA VIERAILI VIDEO MUSIC AWARDSISSA

Dreamcastin *Space Channel 5*-pelissä henkensä edestä tanssiva Ulala on nyt tullut tunnetuksi oikeana TV-kasvona. Pelissä Ulala kamppailee tanssiaskelin nostaakseen katsojalukunsa mahdollisimman korkealle, mutta 7. Syyskuuta hän löi kaikki ennätyksensä vieraillessaan digitaalisena hahmona MTV Video Music Awards 2000:ssa New Yorkissa. Digitaalinen Ulala esitteli Paras Tanssivideo –sarjan voittajaehdokkaat.

Sega on sponsoroinut MTV:tä aikaisemminkin. Tämä PR-kikka on mitä ilmeisimmin suunnattu nostamaan *Space Channel 5:n* myyntilukuja.

HYPE

Sega laskee hintoja

Peliyritykset tekevät kaikkensa kampittaakseen toisensa ja kaapatakseen toistensa asiakkaat omaan leiriinsä. Sonyn esitellessä PlayStation2:n Microsoft vastasi täysin yllättäen esittelemällä X-Boxin. Ja kun Nintendo liittyi uutuusjunaan Gamecuben ja Game Boy Advancen voimin, päättivät Sega ja Sony laskea tuotteittensa hintoja. Tämä tapahtui ennen kuin Nintendo oli edes ilmoittanut 128-bittisen konsolinsa tulevaa hintaa. Sega pudotti 4. syyskuuta Iso-Britanniassa Dreamcastin hinnan 149 puntaan, ja tämä tulee heijastumaan Suomeen mitä suurimmalla todennäköisyydellä. Samaan aikaan yritys linjasi hintansa alas USA:ssa ja suuressa osassa Eurooppaa. Pelien hinnat laskivat noin 200 markkaan kappaleelta.

Ei uutta Earthboundia

Nintendo-johtoinen HAL ja ryhmän tuottaja Shigesato Ito yrittivät kuuden vuoden ajan luoda N64-roolipeli *Mother 3:sta*, joka olisi lanseerattu länsimaisille markkinoille nimellä *Earthbound 64*. Lopulta työryhmä ei enää jaksanut. Elokuun lopulla he päättivät heittää pyyhkeen kehään, vaikka peli oli jo lähes valmis ja se oli rankattu pelilehti Famitsun toivelistan kärkisijoille vuodesta 1996.

Nintendon RPG-genren ystävillä on syytä suruun, mutta pelin mielekkyyttä alusta asti epäilleet skeptikot mitä ilmeisimmin nauravat vahingoniloisina.

Tulevaisuuspeli

TV-sarja Simpsoneista tutulla Matt Groeningilla on korkealentoisia suunnitelmia uuden sarjansa Futuraman varalle. Huhujen mukaan Mr. Groening on neuvotellut Fox Interactiven kanssa sarjastaan tehtävän TV-pelin valmistamisesta. Samaiset lähteet kertovat Groeningin mainineen PlayStation2:n ja X-Boxin sopiviksi formaateiksi Futurama-pelille. Toistaiseksi pelistä ei ole vielä ohjelmoitu pikseliäkään.

Apinajahti jatkuu

PlayStationin suosittu 3D-tasoloikka-seikkailu *Ape Escape* saa seuraajan. Sitä, mille konsolille jatko-osa julkaistaan, ei ole tosin vielä päätetty. On tosin aavisteltavissa, että apinajahti jatkuu PlayStation2:lla

ENNAKOT

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **CORE**

Tomb Raider Chronicles

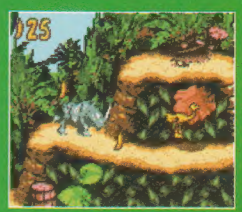
Vaikka *Tomb Raidereista* vastannut työryhmä ei halunnut kajota enää mihinkään Lara Croftiin liittyvään, ilmestyy sarjaan viides osa. Kaiken kukkuraksi Nti Croft on vainaa.

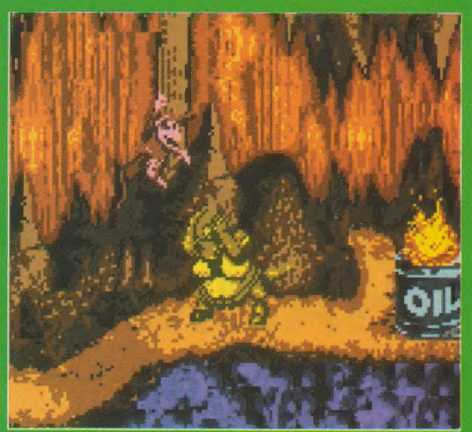
Tomb Raider Chronicles on viimeinen PlayStationille tarkoitettu Tomb Raider-peli. Täysin uusi Lara Croft-seikkailu ilmestyy PlayStation2:lle. Viimeksimainitulla työryhmällä on edessään visainen haaste: miten luoda uuden sukupolven *Tomb Raider*, ja ennen kaikkea miten herättää Lara Croft henkiin? *The Last Revelationin* hieman vaikeaselkoisessa lopussa seikkailijatar joko jäi hautakammion vangiksi tai sai siellä surmansa, mutta *Tomb Raider Chroniclesin* luonut työryhmä on ratkaissut ongelmansa muodostamalla pelin neljästä Laran menneisiin seikkailuihin perustuvasta flashbackista. Jokainen tehtävä on muista tehtävistä riippumaton ja pelaaja voi valita missä järjestyksessä ne pelaa. Tarjolla ovat mm. Roomassa sijaitseva hatjoitusleiri ja X-Files.vaikutteinen sukellusvenetehtävä. Eräs kenttä on sijoitettu korkean teknologian keskelle ja seikkailun mittaan Lara kohtaa menneissä seikkailuissa vilahtaneita ystäviä ja vihollisia.

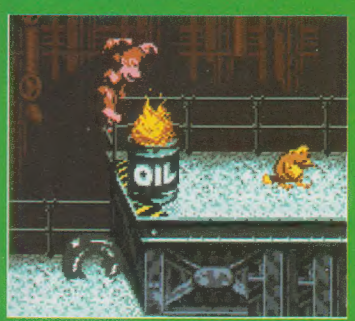
Vanha *Tomb Raider* –pelimoottori on päivitetty ja peli tarjoaa sekä aiempaa laadukkaampaa suunnittelua että parempaa grafiikkaa. Itse neiti Croft on saanut uusia liikemalleja, aseita ja varusteita, joita voi yhdistellä eri tavoin. Ja ollakseen riskeeraamatta mitään on Core tehnyt Laran rinnoista vieläkin uhkeammat.

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **RARE**

Donkey Kong Country







Tämä on nostalgiaa! Super NES-klassikko *Donkey Kong Country* on matkalla kohti Game Boy Colorin puitteita! Tätä täytyy juhlia...

Vaikka pelin konvertointi kannettavaan formaattiin on pakottanut työryhmän erinäisiin kompromisseihin, tulee *Donkey Kong Country* sisältämään tietyssä mielessä suurempia kenttiä ja toisenlaisia yllätyksiä kuten täysin uusia bonusratoja. Tämän lisäksi on tarjolla myös kaksinpelin mahdollisuus linkkikaapelin välityksellä.

Game Boy Colorilla ei tietenkään ole samaa kapasiteettia kuin vanhalla Super NES:illä, ja se näkyy grafiikassa. Game Boy-versio kykenee esim. näyttämään vain yhden hahmon kerrallaan ruudulla, kun originaali ylti kahteen. Mutta mikäli tuhoat ensimmäisen hahmosi, voit jatkaa samasta tilanteesta toisella. Kaiken kaikkiaan Game Boy Colorille nikkaroitu *Donkey Kong Country* tarjoaa samanlaista yksoloikkahuvia kuin esikuvansakin kymmenen vuotta sitten.

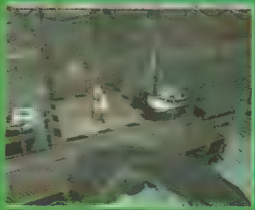
PELIKONE PLAYSTATION LUONNE SEIKKAILU
JULKAISIJA CAPCOM VALMISTAJA CAPCOM

Dino Crisis 2

Verenhimoiset hirmuliskot ovat palanneet. Tällä kertaa pelkkä villi räiskiminen ei kuitenkaan riitä, vaan pelaajan on käytettävä hoksottimiaan entistä runsaammin.

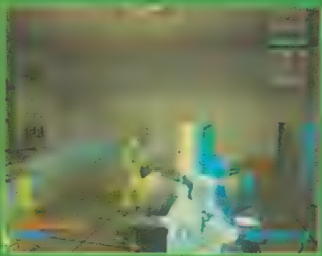
Eikä siinä kaikki: *Dino Crisisin* seuraaja pakottaa pelin punatukkaisen päähenkilön Reginan ja tämän pelattavissa olevan kumppanin Dylanin taistelemaan samaan aikaan useiden dinosaurusten kanssa. Pelin juoni rakentuu mysteerien ja ongelmien ratkaisulle pelkän räiskinnän sijaan, jota tosin tarjolla on sitäkin runsaasti.

Tarjolla on 10 erilaista dinosaurusta, joilla kaikilla on omat erikoiskykynsä, joiden ansiosta pelaaja ei kuitenkaan pääse rutinoitumaan: pelaajan on oltava varuillaan seikkailun alusta loppuun. Vihollinen voi rynnätä yllättäen runsaslukuisena kimppuun, mutta toisinaan saurus vaanii pelaajaa pitkään ennen kuin iskee. Sukellusvarustuksen avulla pelaaja voi nyt ottaa selvää siitä, millaisia kauhuja lymyilee vedenpinnan alapuolella...



PELIKONE PLAYSTATION2 LUONNE RAISKINTÄ
JULKAISIJA ELECTRONIC ARTS VALMISTAJA ELECTRONIC ARTS

X-Squad



Tulevaisuuden 3D-action yltää pian tännekin – kahdella tavalla. PlayStation2:n *X-Squad* sijoittuu vuoteen 2037.

Valtava metropoli on saanut lyhyen ajan sisällä kärsiä maan järistyksestä, meteoriitin iskuista ja kulkutaudeista. Hallitus julistaa kaupungin karanteeniin, ja suljettu alue on pian täydellisessä tiedonpimennossa. Pelaaja on erikoiskoulutetun kommandoryhmän johtaja, jonka on määrä soluttaa ryhmänsä katastrofialueelle ja vapauttaa bioterroristien vangitsemat tutkijat ja poliitikot.

Peli rakentuu suurelta osin keinoälylle, mutta siinä on myös häivähdys RPG:tä. Ryhmän neljä hahmoa omaavat yksilöllisiä erikoiskykyjä ja heikkouksia sekä tietenkin omat erikoisuutensa aseiden suhteen.

Pelin tunnelma on pitkälti erikoisefektien ansiota. Synkkyys, sade, höyry ja savu muodostavat yhteensä yli 2500 motion capture -animaatiota. Mikäli PS2 suoriutuu urakasta niin hyvin kuin sen luvataan suoriutuvan, saattaa *X-Squad* muodostua todella mielenkiintoiseksi vaihtoehdoksi.

PELIKONE PLAYSTATION2 LUONNE URHEILU
JULKAISIJA KONAMI VALMISTAJA KONAMI

ESPN X-Games Snowboarding

Markkinoilla on jo nyt runsaasti realistisia lumilautailupelejä. Onkin kyseenalaista, onko jatkuvasti ilmaantuvilla uusilla peleillä enää mitään uutta esitettävää.

PlayStation2:lle tulee ilmestymään vielä useampia snoukkauspelejä, sillä konsoli kykenee esittämään realistista grafiikkaa niin hyvin. Konami on kuitenkin skarpannut *ESPN X-Games Snowboardingin* kohdalla, ja pelistä esitettyjen filmien ja kuvien perusteella se on ainakin graafisesti hyvin vaikuttava. Pelaajan valittavissa on 15 legendasnoukkaajaa, jotka on puettu autenttisiin vaatteisiin ja jotka laskevat omilla laudoillaan. Mikäli halua löytyy, voi pelaaja myös luoda oman hahmonsa.

Peli esittelee neljä erilaista kilpailua: Border Cross, Slopestyle, Big Air ja Halfpipe. Pelaaja voi haastaa tietokoneen tai kaverinsa kilpailuun. Konami kertoo työskennelleensä yhtä paljon pelattavuuden ja kontrollin kuin pelin ulkoasunkin kimpussa. Mikäli näin on, kuulostaa peli todella nyvältä.

SNK

NEO GEON NOUSU JA TUHO

SHIN NIPPON KENSAI ELI SNK ILMOITTI HILJATTAIN LOPETTAVANSA PELIKONSOLIEN VALMISTUKSEN JA SULKEVANSA LÄNSIMAAT KATTAVAN JAKELUVERKOSTONSA. YLLÄTTÄVÄ UUTINEN HÄMMENSI MONIA, SILLÄ SNK:N UUSIN PELIKONE NEO GEO POCKET COLOR EI MISSÄÄN NIMESSÄ OLLUT VAIKUTTANUT FLOPPAUSALTTIILTA NIMIKKEELTÄ. SNK:N TUHO ON YKSI PELIMAAILMAN SUURIMMISTA MYSTEEREISTÄ JA SE TULEE MONILTA OSILTAAN MYÖS JÄÄMÄÄN SELLAISEKSI. SUPER POWER VALAISEE MYYTTIÄ.

NEO GEO

Alunperin SNK oli hankkinut pelifirman kannuksensa kolikkopelien parissa ja yhtiö oli myös ehtinyt tuottaa pelejä Nintendon Famicom-järjestelmälle. Vuonna 1990 yhtiö lanseerasi markkinoille oman pelikoneensa Neo Geon, jota mainostettiin suurieleisesti kotikäyttöön tarkoitetuksi kolikkopeliksi. Tämä ei kuitenkaan ollut tyhjää puhetta, sillä Neo Geo on edelleenkin ainoa konsoli joka kykenee tarjoamaan täysin saman tunnelman kuin autenttiset kolikkopelit. Nautinnon hinta oli kuitenkin huikea, sillä jokainen pelikasetti maksoi lähes 1500 mk.

Huomatessaan kilpailijoittensa pelien maksavan kolmasosan Neo Geon pelien hinnasta SNK julkaisi Neo Geon CD-version vuonna 1994. Neo Geo CD ei kuitenkaan onnistunut vakuuttamaan pelaajia ruhtinaallisen edeltäjänsä tavoin, ja ainoastaan Japanissa markkinoitu konsoli on nykyään erittäin harvinainen.

OUTOA MARKKINOINTIA

SNK piti tunnusmerkkinään tuotteittensa korkeaa laatua ja hinnoitteli ne varsinkin Neo Geon valtakaudella uskomattoman korkealle. "Laskuttakaa niin paljon kuin asiakkaat ovat valmiita maksamaan" tuntui olevan yrityksen epävirallinen motto. Erittäin korkea laatu antoi yritykselle kyseenalaisen oikeuden hinata pelikonsoliensa hinnat pilviin. SNK uskoi asiakkaidensa olevan valmiita maksamaan mitä tahansa markkinoiden korkealaatuisimpiin kuuluneista pelikoneista, mutta hälytyskellojen olisi pitänyt alkaa soida viimeistään silloin, kun Neo Geon pelit maksoivat yhtä paljon kuin standardimalliset televisiot. Itse Neo Geo maksoi uutena 650 dollaria - tähän hintaan sisältyi vain yksi peli.

SNK:n omalaatuisuus kaivoi yrityksen johdon ymmärtämättä sen omaa hautaa. Usein firman omalaatuinen toimintatapa muuttui suoranaiseksi typeryydeksi: SNK tuotti toistuvasti vain muutaman sadan kappaleen erä peleistä, joille olisi ollut kymmenien tuhansien kappaleiden kysyntä. Japanin Neo Geo -friikit pysyivät naurettavan korkeista hinnoista ja pelien huonosta saatavuudesta huolimatta uskollisina yhtiölle.

Pelifriikkien lojaalius ei ole kuitenkaan pelkkää fanaattisuutta, sillä SNK:n konsoleilleen tuottamat pelit olivat pääasiassa erinomaisia. Neo Geo -perheen viimeiseksi jääneen Neo Geo Pocket Colorin *Metal Slug*, *King of Fighters '97*, *Samurai Shodown* ja *Match of the Millennium* ovat kiistattomia klassikoita. Niiden pelaaminen Neo Geo Pocket Colorin puitteissa oli kokemus, johon muilla kannettavilla konsoleilla oli todella vaikeaa yltää.

EPÄONNINEN NEO GEO POCKET COLOR

[illegible] Neo Geo Pocket [illegible] Japanissa 1997. [illegible]

[illegible] Neo Geo Pocket Color [illegible]

[illegible] havita.

16-bittisen taskukonsolin pelitarjontaa varjostivat kuitenkin samat pilvet kuin aikaisempiakin SNK:n tallista lähteneitä konsoleita. SNK:n pelilisenssien suhteen osoittama joustamattomuus ja ahneus kostautuivat THQ:n, Capcomin ja Midwayn kaltaisten pelifirmojen pysytellessä kaukana Neo Geo Pocket Colorista, joka muutoin olisi voinut lakaista lattiaa Nintendon kilpailevalla konsolilla. SNK sai vaikeuksistaan huolimatta potkittua pelituotannon käyntiin, ja kaikki alkoi näyttää lupaavalta. Neo Geo Pocket Colorille ilmestyi myös yksi Sonic-seikkailu, mutta jostain syystä konsolin myynti ei ottanut tuulta purjeisiinsa kohtalaisen menestyksekkään alun jälkeen. Uutena pilvenä horisontissa vaani lisäksi Nintendon Game Boy Advance, joka olisi pakottanut SNK:n jälleen piirustusten ääreen. Myyntiluvut laskivat, eivätkä SNK:n resurssit kestäneet sitä kauan.

Vielä toukokuun E3-messuilla SNK esitteli joukon [illegible]della mielenkiintoisia laajennuksia kannettavaan [illegible]nsoliinsa. Niistä kiintoisin oli pelikasetin kokoinen [illegible]tin, jonka avulla olisi ollut mahdollista lada[illegible] [illegible] Internetistä ja kuunnella sitä Neo Geo Pocket Colorin kautta. SNK:n USA:n alueen markki[illegible] [illegible] kuitenkin huhuja, joiden mukaan SNK [illegible]maisillaan. Aavistukset pitivät paikkansa, [illegible]linen romahdus tapahtui alle kuukautta [illegible].

KATKERA LOPPU

[illegible] Nippon Kensaista sitten on jäljellä? USA:n [illegible] toimipisteet on lopetettu ja työntekijät [illegible], Japanissa jäljellä ovat Aruzan toimitilat. [illegible] nimi [illegible] ainakin toistaiseksi, ja SNK:n jaan[illegible] [illegible]kitetaan tulevaisuudessa siihen, mistä yhtiö [illegible] ponnisti konsolipelien maailmaan: kolikko[illegible].

[illegible] lappion katkeruutta lisää se, että yhtiön [illegible]ivat kaiken aikaa sekä teknisesti että laa[illegible]sesti täysin ylivoimaisia kilpailijoihinsa nähden. Yhtiön tuotteilleen uhraama viimeistely hammastyttää yhäkin: Neo Geo -pelin japanilainen versio toimi ongelmitta eurooppalaisessa ja amerikkalaisessa versiossa, ja kaiken kukkuraksi Japani-originaali ilmaantui tuolloin tuutuun englanninkielisenä. Konsolin tekninen edistyneisyys ei kuitenkaan riittänyt paikkaamaan sitä, ettei SNK:lla ollut tarjota uudelle konsolilleen samanlaista asiakasmagneettia kuin Nintendolla.

Ellei Nintendon Pokémon-mania olisi pyyhkinyt maailmaa juuri Neo Geo Pocket Colorin ilmestymisen aikaan, saattaisi kannettavien konsolien valtaistuimel-

TULEVAISUUDEN KERÄILYKAPPALE?

[illegible]

UUSI AAMUNKOITTO

NOUSEVAN AURINGON MAASSA KONSOLIPELEISSÄ KÄYTETTÄVÄ TEKNIIKKA OTTAA AINA VAIN ABSURDIMPIA ASKELIA ETEENPÄIN. UUSI INNOVATIIVINEN TEKNOLOGIA ON TÄNÄÄN NIIN KEHITTYNYTTÄ, ETTÄ SE SAA PELIKIRJOITTAJAN PYÖRITTELEMÄÄN PÄÄTÄÄN EPÄUSKOISENA SEN SUHTEEN, MITEN JAPANILAISISSA PELIJÄTEISSÄ OIKEIN TYÖSKENNELLÄÄN JA AJATELLAAN. 23. ELOKUUTA MAKUHARIN MESSUHALLEILLA, TOKION ULKOPUOLELLA, SE TAPAHTUI JÄLLEEN KERRAN. TV-PELIT OTTIVAT UUDEN ASKELEEN UUTEEN AIKAKAUTEEN.

Nintendo Space World 2000. 128-bittisen Gamecube-konsolin videoesittelyn jälkeen kuultiin jenkkien lehdistön keskuudesta mutinaa, samaan aikaan kun japanilaiset ja eurooppalaiset kävijät aplodeerasivat kohteliaasti. Oli vaikea niellä sitä vaikutelmaa, jonka Link, Samus Aran, Luigi ja Meowth jättivät jälkeensä. Ne olivat niin todellisia, että niitä olisi miltei voinut koskettaa.

Nintendolla ei tule olemaan uutta mahdollisuutta. Heidän on onnistuttava heti tällä kerralla. Kotikentällä Gamecube ja Game Boy Advance ovat niitä tuotteita, jotka saavat auringonvalon loistamaan kirkkaana Nintendon yllä.

Osittain Nintendo ja heidän keulakuvansa Shigeru Miyamoto olivat nöyriä Nintendo 64:n menestyksen suhteen esitellessään Gamecubea. Osittain he olivat otettuja siitä tosiasiasta, että olivat päässeet tekemisiin uuden median kanssa ja myönsivät itsekin vuosia tiukasti kehumiensa kasettien olevan nyt menneisyyttä. Taannoin oli puhetta jopa DVD-yhteensopivuudesta. Tuostakin tavoitteesta on vuodessa parissa tullut jo vanhanaikaista kamaa. Nintendo ei missään tapauksessa halua Gamecubesta multimediakonetta, vaikka sillä olisikin valtavasti potentiaalia olla sellainenkin.

- Pelit tulevat aina olemaan ykkössijalla riippumatta konsolin toiminnoista, Shigeru Miyamoto sanoi pressikonferenssissa, joka pidettiin päivää ennen Space Worldin ovien avautumista.

Ja tuntuu jollain tavalla turvalliselta tietää, ettei Nintendo aio hylätä pelaajiaan - että he eivät aio rakentaa multimediakonetta. Peleistä oli kyse alkuaan ja peleistä tulee olemaan kyse jatkossakin. Ainakin Nintendolle. Mutta on selvää, että kilpailu kuluttajista muodostuu aina vain kovemmaksi ja siihen useimmat firmat ovat ilmeisesti pakotettuja jatkossa keskittymään. Nintendolle on itsestäänselvää keskittää voiman-

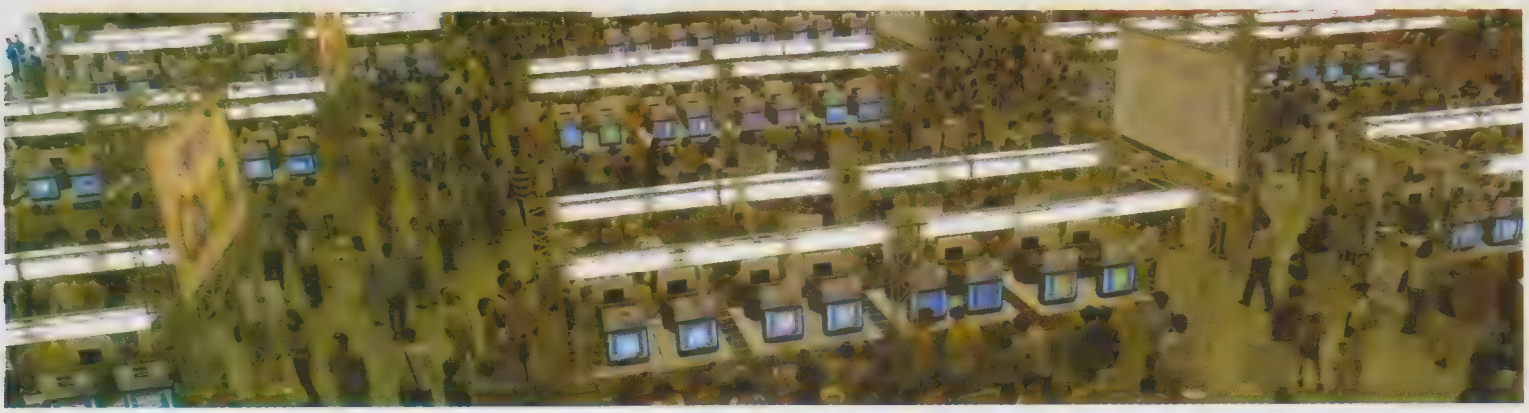
sa nuorempaan kuluttajapolveen, samaan aikaan kun he paneutuvat myös kokeneempiin pelaajiin, jotka ovat seuranneet Nintendon mukana läpi vuosikymmenten.

Gamecube on kompakti konsoli, jossa on vain ehdottomasti tarpeelliset lisukkeet. Suunnittelu on yksinkertaista ja tyylikästä. Melkein kuin kompakti stereopaketti käsikahvalla. Shigeru Miyamoto kertoi yhtäläisyyden Gamecuben ja Macintoshin viimeisimmän kuutiomallin välillä olevan pelkkää sattumaa ja mainitsi Gamecuben designin juontuvan useamman vuoden takaa.

Jos kurkistaa Gamecuben sisälle, löytyy sieltä monia kiintoisia komponentteja. Muiden muassa esille tulee IBM:n Power PC -prosessori, joka rakentuu 0.18 micronin Copper Wire -teknologialle. Gamecubella on vaikuttava 405 megahertzin kellotaajuus. Koneen muut erikoispiirteet (esim. System LSI) mahdollistavat mm. tekstuurien nopean luennan, sisäänrakennetut toiminnot kuten Virtual Texturen, MIPMAP:in, reaaliaikaisen tekstuurien kompressoinnin ja Alpha Blendauksen. Mukana on myös toimintoja, kuten nopea äänten prosessointi ja riittävä tila Z-bufferoinnille. Monet uusista komponenteista ja toiminnoista ovat tulleet mukaan, jotta uudesta koneesta ei tulisi yhtä vaikeaa ja hintavaa pelisuunnittelun kannalta kuin Nintendo 64 on. Nintendo on tehnyt kaikkensa luodakseen koneen, jossa pelien tekijöiden ei tarvitse olla huolissaan hankalista toiminnoista tai yllättävistä rajoituksista. Ilman pienvalmistajia ei nimittäin mikään konsoli kauan pysy hengissä näinä aikoina.

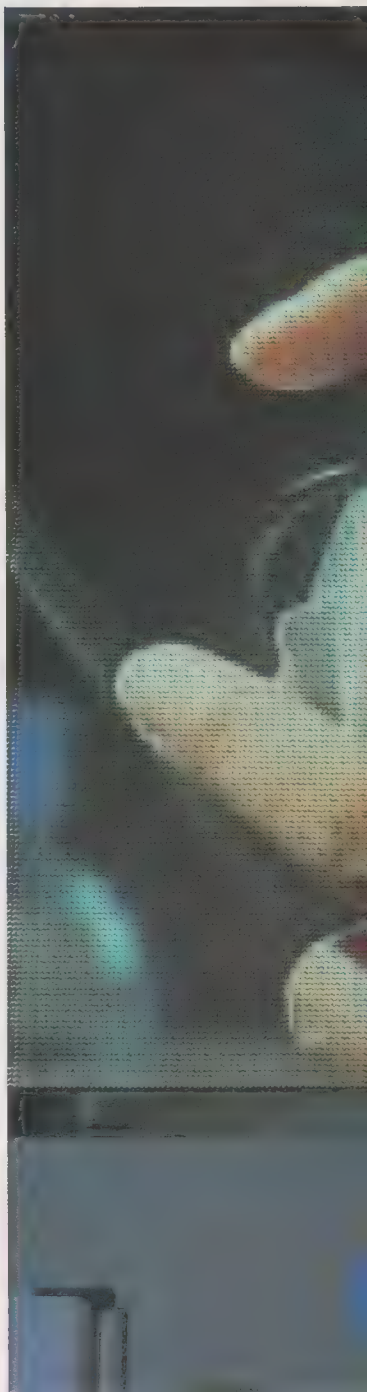
Gamecube ei kenties ole maailman täydellisin kone mitä grafiikkapuoleen tulee. On luonnollisesti olemassa parempia kuvien esityskoneistoja, minkä Miyamoto ja hänen kollegansa rauhallisesti myönsivätkin. Gamecube lienee sitävastoin kaikkein helppokäyttöisin, toimivin ja stabiilein pelikone mitä markkinoilta löytyy. Lisäksi se jättää tilaa luovuudelle ja innovatiivisille ideoille.

- On selvää, että on olemassa erilaisia tapoja tulkita koneen pelitoimintoja. Ihmisillä on erilaisia näkökulmia asiaan. Tietokoneanimaattorin näkökulmasta on varmasti olemassa parempiakin kuvantekolaitteita, mutta Gamecubea ei luotukaan sellaista silmällä pitäen. Pelikehittelijän näkökulmasta, ja jos liitämme mukaan enemmän vaikkapa törmäysten tutkimusta, animaatioefektejä ja ääniä, Gamecube on huipputason ▶



Nintendo
GAMECUBE

Nintendo on tehnyt kaikkensa luodakseen koneen, jossa pelien tekijöiden ei tarvitse olla huolissaan hankalista toiminnoista tai yllättävistä rajoituksista. Ilman pienvalmistajia ei nimittäin mikään konsoli kauan pysy hengissä näinä aikoina.



pelikonsoli. Ja erityisesti, jos otetaan huomioon ne kulut, joita pelien tekeminen aiheuttaa, Shigeru Miyamoto selittää ylpeänä.

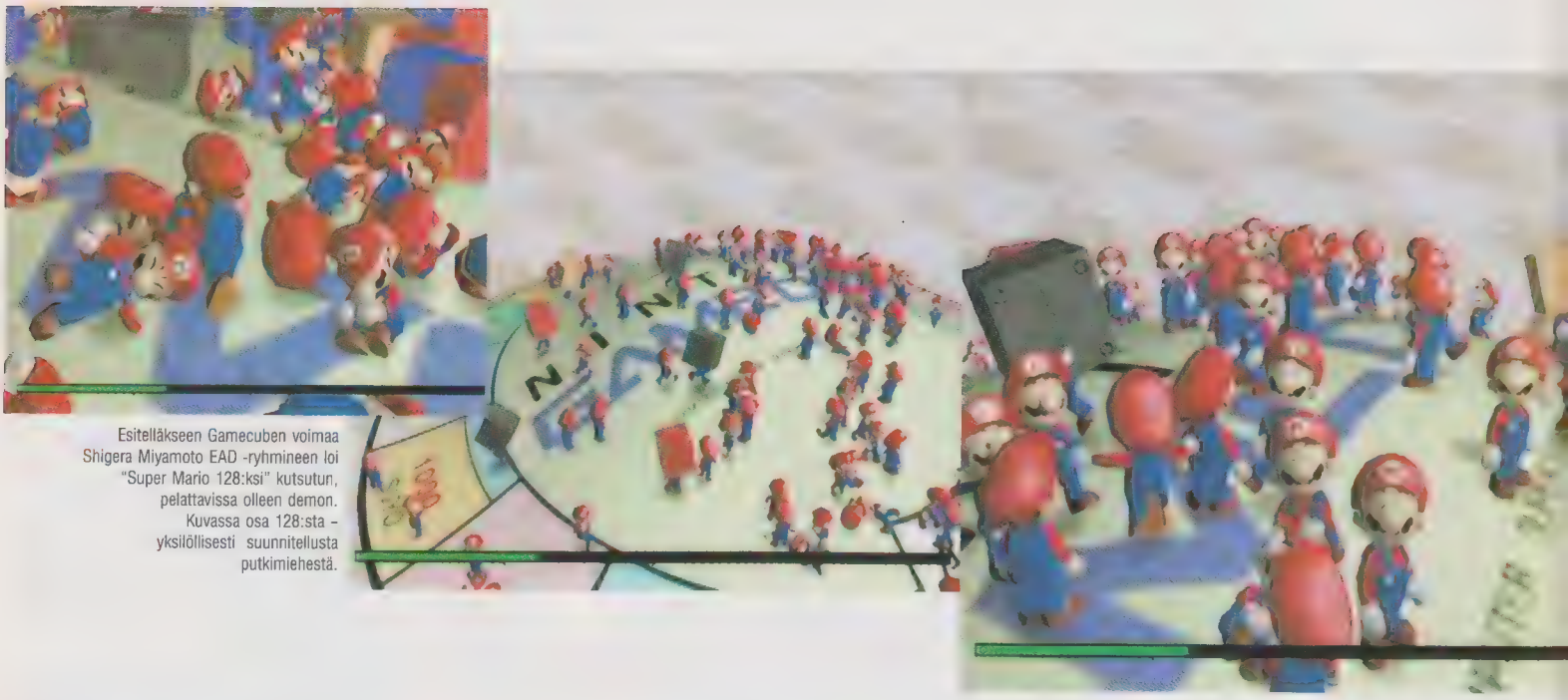
Levy, jota Gamecuben pelien lataamiseen käytetään, tulee luultavasti tuomaan takaisin useita pienvalmistajia, jotka eivät kaseteista pitäneet. Levy muistuttaa tavallista CD-levyä, mutta on vain 8 cm levyinen ja pystyy sisältämään 1,5 gigabittiä dataa, mikä on 190 kertaa enemmän kuin mitä *Super Mario 64* -kasetille mahtui. DVD-ajatukset on toisin sanoen haudattu. Teknologia, jota Nintendo käyttää, on Matsushitan kehittämää ja siinä on keskitytty estämään piraattikopiointia ja ennen kaikkea ajattelemaan pelien formaattia, ei esimerkiksi elokuvien. Nintendo arvosteli CD-ROM-formaattia tv-peleihin sopimattomaksi ja kysyttäessä Gamecuben latautumisaikoja, Shigeru Miyamoto iski nyrkillä rintaansa kuin tikarilla pistäen.

- Itseasiassa tuo kysymys osuu varsin arkaan kohtaan. Mutta en ole siitä enää kovin huolissani. Jonkinlaisia latautumisongelmia on esiintynyt, mutta olemme pyrkineet kiertämään ne. Kun ajatellaan koneeseen sisäänrakennettua TT-SRAM-tekniikkaa, uskon että meillä on riittävästi muistia käytössä välttyäksemme pitkiltä latautumisilta.

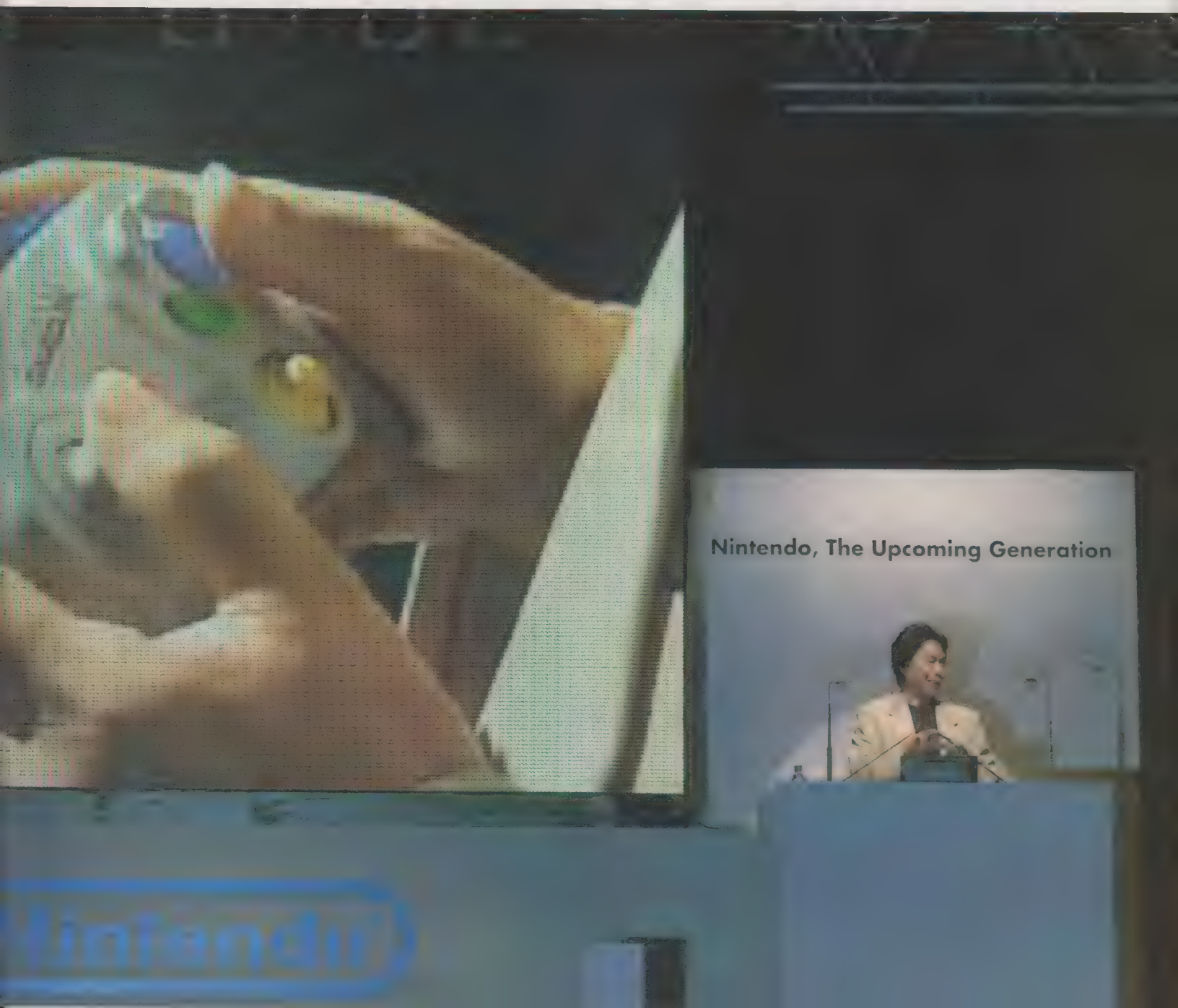
Gamecuben lisävarusteet ovat monenlaisia, mutta tarpeellisia. Koneen online-toimintoja varten Nintendo on suunnitellut kaksi adapteria, Gamecube Modem Adapterin ja Gamecube Broadband Adapterin. Jälkimmäistä ei tiettävästi julkaista vielä konsolin julkaisemisen ensimmäisessä vaiheessa, mikä on luonnollista, kun ajattelee miten vähän Japanissa on tehty laajakaistayhteyksien saattamiseksi yleisemmiksi. Luultavasti kuluttajat tulevatkin aluksi ostamaan Gamecube Modem Adapterin, joka on yhteensopiva 56 kilobitin modeemien kanssa. Gamecube Video Cable puolestaan on uuden sukupolven tv-kaapeli, joka on standardoitu digitaalisia lähetyksiä varten.

Muistikortista tulee välttämätön paha, kun kasetteja ei nyt enää ole. Gamecube Digicard pitää sisällään 4 megaa flash-muistia. Mutta jos haluaa siirtää dataa Gamecubelta luku- ja kirjoituskykyiselle Panasonic SD -kortille, jolle mahtuu 64 megabittiä, ovat Nintendo ja Matsushita suunnitelleet Gamecube SD-Digicard Adapterin. SD-kortteja käytetään mm. tietokoneissa ja digitaalikameroissa.

Viimeisenä, muttei vähäisimpänä, Nintendo tuo uuden käsiohjaimen, yleisesti ottaen tärkeimmän lisävarusteen. Me, jotka olemme tottuneet Nintendo 64 -ohjaimeen, joudumme sopeutumaan muutoksiin. A- ja B-napit ovat yhä tallella, mutta tässä tapauksessa A-nappi on huomat- ▶



Esitelläkseen Gamecuben voimaa Shigera Miyamoto EAD -ryhmineen loi "Super Mario 128:ksi" kutsutun, pelattavissa olleen demon. Kuvassa osa 128:sta – yksilöllisesti suunnitellusta putkimiehestä.



Suurin yllätys koettiin epäilyksettä, kun Samus Aran ilmaantui paikalle futuristisessa robottiasussaan. Ja kun koko joukkio pieniä ulkoavaruuden olioita jahtasi häntä halki tyypillisen Metroid-ympäristön, alkoi kehossa tuntua väristyksiä.

tavasti isompi. X- ja Y-napit ovat yhtä suuria kuin B-nappi ja ovat puoliympyrässä A-napin ympärillä. C-vipu, joka korvaa C-napit, on analoginen ja mahdollistaa entistä sulavammat kameran liikuttelut. Z-nappi on siirtynyt hiukan ja löytyy täsmälleen R-napin yläpuolelta. Sekä L- että R-nappi ovat analogisia. Perinteinen ristiohjain on hieman tavanomaista pienempi. Tärinätoiminto on nyt ohjaimeen sisäänrakennettuna ja jos haluaa pelata täysin langattomasti, on Nintendo rakentanut mukaan sellaisenkin mahdollisuuden. Sitä kutsutaan nimellä Wavebird ja sillä on kantomatkaa noin kymmeneen metriin saakka.

Shigeru Miyamoto näytti esittelynsä aikana demopelin avulla miten helppo ohjainta on käsitellä.

- Gamecuben käsiohjaimen suunnittelu on yksi pitkäaikaisimmista projekteista missä olen ollut mukana, hän paljasti. - Luulisin meidän suunnitelleen kaikkiaan neljä tai viisi erilaista versiota ennen kuin olimme täysin tyytyväisiä. Mutta nyt se on sellainen, että yhtä hyvin sinä kuin isoäitisi tai lapsesi osaavat käyttää sitä. Ja siihen tehdään vielä pari kehitelmää, ennen kuin lopullinen versio julkaistaan.

- Ohjaimen design on sovitettu kaiken tyyppisiin peleihin sopivaksi, hän jatkoi. - Tietysti olemme kuunnelleet pelisuunnittelijoiden mielipiteitä ja tässä tapauksessa myös lukuisia softasuunnittelijoita. Uskon, että uusi ohjain täyttää heidän kaikkien toiveet.

Tilaisuudessa esitetyt filmipätkät eivät olleet kovin pitkiä. Muutamista peleistä oli vain sekuntien mittaisia näytteitä. Mutta siitä huolimatta kävi selväksi, että Gamecube taatusti on odottamisen arvoinen kone, ainakin visuaalisesti.

Kaikki johti lopulta puolittain odotetusti *Pokémoniin*. Muutamat kaikkein tutuimmista taskuhirviöistä riehuivat hetkisen osiossa, joka kesti kymmenisen sekuntia. Uuden *Wave Racen* esittely oli vielä lyhyempi. Ja tapahtumat näyttöllä vilahtivat nopeasti. *Jetskisistä* esitettiin esteitä ja tyventä vettä ja kamera esitteli erilaisia kuvakulmia. Kaikki oli hyvin kaunista ja puhdasta. Ja luotettavien tietojen mukaan suunniteltu Nintendon USA:n osastolla, joka mm. teki *Ridge Racer 64:n*.

Suurin yllätys koettiin epäilyksettä, kun Samus Aran ilmaantui paikalle futuristisessa robottiasussaan. Ja kun koko joukkio pieniä ulkoavaruuden olioita jahtasi häntä halki tyypillisen Metroid-ympäristön, alkoi kehossa tuntua väristyksiä. Tuo tahtoo sanoa, että unelmaosasto Retro Studios, joka koostuu lukuisista rutinoituneista pelintekijöistä, on saanut kunnian valmistaa jatkoa Gumpei Yokoin klassiselle avaruusseikkailulle. Mutta Nintendo ei asiaa sen paremmin vahvista kuin kielläkään, vaan viittaa vain ensi vuoden E3-messuihin, jossa ensimmäisten pelattavien Gamecube-pelien pitäisi olla nähtävänä kokonaisuudessaan.

Star Wars sai myös oikeutetun paikkansa demosessioista. *X-Wings*, joka esitteli mahtavaa avaruutta ja lasersäteitä, edusti kaikkea mitä saattoi toivoa. Muutamaa tuntia myöhemmin Factor 5 aloitti yksityisen näytöksensä hotellissa ja paljasti, mitä he suunnittelivat *Star Wars: Rogue Squadronin* varalle.

Muutaman silmänräpäyksen ajan saimme myös nähdä Linkin ja Ganonin miekkataistelussa. Pimeys hallitsi valtavaa linnan salia, jossa he kamppailivat miekkojen kalahdellessa pahaenteisesti. He keräsivät voimia ja kävivät sitten taas toistensa kimppuun huimalla nopeudella. Ja kun miekat lopussa kohtasivat, Ganonin kasvoilla vilahti hapan virnistys.

Kuvat vesipelkoisesta Luigista kummituslinnassa kestivät vain muutaman sekunnin ajan, mutta selväksi ehti tulla, että hän olisi paljon mieluummin istunut syömässä kakkua prinsessan kanssa kuin ollut tuossa paikassa. Samalla varmistui, että Luigilla tulee olemaan merkittävä osansa uudessa *Super Mario* -pelissä yhdessä Nintendon kaikkien aikojen suurimman pelisankarin kanssa. Hiukan kokeneempi tähti seurasi häntä videonäytöllä. Joanna Dark näytti paremmalta kuin koskaan aiemmin ja hänen esiintymisensä vahvisti tiedot siitä, että jatkopeli *Perfect Darkiin* on suunnittelun alla Dreamcastille.

Sitten esittely oli ohi. Mutta Miyamoto kommentoi filmipätkiä päivää myöhemmin lehdistötilaisuudessa.

- Valitettavasti emme kyenneet näyttämään kovinkaan paljon, koska PR-osasto ei sitä salli. Mutta Gamecuben esittelyssä tulemme demonstroimaan mitä kaikkea konsolilla voi tehdä ja millaisia pelejä teillä on odotettavissa. Olisin halunnut esittää enemmänkin, mutta en saanut lupaa. Jos paljastamme liiaksi, on aina olemassa vaara, että ideoitamme varastetaan muihin peleihin.

Nintendon päämajassa Kyotossa tulee olemaan lähiaikoina täysi höyry päällä. 70 prosenttia niistä henkilöistä, jotka työskentelevät pelisuunnittelun parissa, tulee tänä aikana osallistumaan Gamecuben ja Game Boy Advancen pelien valmistamiseen. Loput 30 prosenttia työstävät yhä Nintendo 64:n ja Game Boy Colorin pelejä. Shigeru Miyamotolle, joka on saanut uuden aseman Nintendolla, koittavat uudet hauskat ajat, samaan aikaan kun hän yrittää sovittautua uuteen rooliinsa.

- Minulla on onnea omata taitavia työkavereita. Minun ei tarvitse valvoa moniakaan projekteja, sillä useimmat käytännöt ovat ongelmattomia. Uusi asemani pitää enemmän sisällään paperityötä, mutta samalla saan paremman yleiskuvan niistä peleistä, joita me tuotamme, ja näen mitä eri osastoilla pitäisi tehdä toisin.

Vaikka Shigeru Miyamoto on PR-osastonsa määräysten alainen, paljastaa hän tuon tuostakin sellaisia asioita, joista hän ei oikeastaan saisi puhua.

Mutta suuri kysymys on se, mitä hän itse tekisi ▶

mieluiten. Onko odotettavissa täysin uusia pelityyppejä, vai tuleeko markkinoille valtavasti tuttujen pelien jatko-osia? Ja tuleeko Gamecubelle sellaisia pelejä kuin *Super Mario All-Stars*, eräänlainen best-of? Shigeru Miyamoto ei epäröi vastatessaan.

- Päämääräni Gamecuben kanssa ovat suurempia kuin luoda pelkkiä *Super Mario* -pelejä. Minulla ei ole mitään aikeita siirtää vanhoja pelejä Gamecubelle.

Uuden konehuoneen ja uusien mahdollisuuksien myötä monet odottavat monet saavansa yhtä yllättäviä pelejä kuin aikoinaan Nintendo 64:lle.

- Uskon meidän kykenevän tarjoamaan peleissä uusia ideoita ja juonteita, jollaisia pelaajat kokivat myös Nintendo 64:n kanssa, Shigeru Miyamoto sanoo. - Mutta Nintendo 64:n ja Gamecuben vertaaminen on kuin vertaisi NES:iä ja Super NES:iä. Toisin sanoen, uusi konsoli ei tule muuttamaan kaikkea, mutta edustaa kypsempää versiota vastaavanlaisesta teknologiasta. Olen kuitenkin varma, että pelaajat tulevat kokemaan saman ilmiön Gamecubella pelatessaan kuin kokivat pelatessaan *Super Mario 64*:ää ensi kertaa.

Kysymys Nintendon suunnitelmista nettipelaamisen suhteen ja heidän suhtautumisestaan kännyköihin on väistämätön, sillä jo nyt tunnetut konsolivalmistajat suunnittelevat softaa seuraavan polven kännyköihin. Valtavat kotimaan verkot, kuten NTT Docomon I-Mode kymmenine miljoonine päivittäisine käyttäjineen, ovat yksi tulevaisuuden näkymistä. Toistaiseksi vaikuttaa tosin hieman epäselvältä mihin ne tulevat käyttämään Internet- ja Blue Tooth -yhteensopivuuttaan eikä Shigeru Miyamotokaan tunnu olevan asioista ihan varma.

- En ole keskustellut kovin paljon Internetin käytöstä. Nettistrategiamme ei ole toistaiseksi vielä virallinen. Gamecube ei joka tapauksessa ole mikään multimediakone. Jos katsotte Gamecuben teknisiä tietoja, kenties se ilmenee niistä. Se pystyy monenlaisiin asioihin ja omaa valmiuden nettipelaamiseenkin. Mutta en puhu siitä tämän enempää, koska emme aio vielä paljastaa mitään loppuun saakka ajateltuja peli-ideoita. Se, että Game Boy Advance ja Gamecube ovat yhteensopivia Blue Toothin ja muiden kännykkäteknologioiden kanssa, johtuu siitä, että koneita tullaan käyttämään ainakin 5-6 vuotta, joten niiden täytyy olla siksi sopivia moniin käyttöympäristöihin. Meillä ei ole vielä mitään tark-

Nettistrategiamme ei ole toistaiseksi vielä virallinen. Gamecube on sopiva moniin käyttöympäristöihin ja nettipelaamiseen. Meillä ei ole vielä mitään tarkkoja suunnitelmia. Mutta olemme valmiita siirtymään myös uusille viihteen käyttökentille. Ei ole niinkään tärkeää mikä teknologia on käytössä, vaan se mitä me pystymme sillä tekemään. - Shigeru Miyamoto -

koja suunnitelmia. Mutta olemme valmiita siirtymään myös uusille viihteen käyttökentille. Ei ole niinkään tärkeää mikä teknologia on käytössä, vaan se mitä me pystymme sillä tekemään.

Nintendo ei peittele sitä, että Nintendo 64 oli hankala ja kallis laite peliohjelmoinnin kannalta. Mutta nyt he väittävät Gamecuben olevan suoranainen suunnittelijoiden unelmakone. Ei kuitenkaan voida välttää vertailuja Gamecuben ja PlayStation2:n välillä ja monet ovatkin ihmetelleet miksi Nintendo halusi esitellä konsolinsa jo nyt, vaikka kestää vielä kelpo tovin ennen kuin se julkaistaan sekä idässä että lännessä.

- En sano, ettei minulla ole vähäisintäkään aavistusta mistään PlayStation2:sta, Miyamoto vastaa. - Mutta rehellisesti sanottuna en vaivaa päätäni paljonkaan koko koneella. Olemme suunnitelleet Gamecuben ja meillä on tulossa useita pelejä koneellemme. Syy siihen, että esittelemme sen nyt, on se, että halusimme näyttää, että se on todella olemassa.

- Tietysti en ole koskaan työskennellyt PlayStation2:n parissa, joten en voi tietää miten hyvä konsoli se on, Miyamoto jatkaa. - Mutta olen kuullut lukuisilta henkilöiltä, jotka työskentelevät sen parissa, että yleisesti ottaen se on melko työläs kone pelien suunnittelijoiden kannalta.

Eräs Nintendo 64:n heikoista puolista on ollut se, että kansan rakastamia roolipelejä ei ole sille juurikaan tehty. Asiasta puhuessaan Miyamoto viittaa "heihin" ja "siihen" sellaisella tavalla, jota tuskin voi tulkita väärin. - Ei Nintendo 64 minusta ole mitenkään aliedustettu roolipelien lajityypissä, enkä usko että se olisi mikään syy koneen suhteellisen vähäiselle menestykselle Japanissa. Meillä ei kenties ole "sitä" tai "sitä" roolipeliä Nintendo 64:llä, mutta kyllä roolipelejä muuten on. Voin taata Gamecuben olevan täydellinen konsoli siihenkin lajityyppiin. Kyse on "heistä" ja siitä haluavatko he suunnitella pelejä konsolillemme.

Gamecube on siltikin paljolti hämärän peitossa. Mitään varmaa julkaisupäivää emme kuulleet vieläkään. Nintendolta nimettiin vain kesäkuu 2001 sellaiseksi ajankohdaksi, jolloin he toivovat voivansa julkaista konsolin Japanissa, ja että se toivon mukaan tulee USA:han saman vuoden marraskuussa. Huhun mukaan Euroopan julkaisua saataisiin odottaa vuoteen 2002 saakka, ja päivää lehdistötilaisuuden jälkeen Nintendon osakkeen arvo putosi Nikkeissä. Gamecuben hinta on yhä epävarma, mutta Shigeru Miyamoto antoi ymmärtää sen olevan alhainen.

Game Boy Advance jäi hiukan varjoon, ainakin johdetussa lehdistötilaisuudessa. Itse messuilla ▶

se oli kahdesta uudesta konsolista ainoa pelattavissa oleva ja kymmenet tuhannet onnekkaat fanit kerääntyivät pienten värikylläisten widescreen-näyttöjen eteen. Game Boy Advance on monessa suhteessa ainakin yhtä vallankumouksellinen kuin Gamecubekin. Ja tälle kannettavalle konsolille on jo lukuisia valmiita pelejä.

Game Boy Advance on kätevä pikku konsoli, joka on suurin piirtein saman kokoinen kuin aiemmatkin versiot, joskin sitä pelataan toisin päin. Uusi näyttö on 1,5 kertaa suurempi kuin alkuperäisen Game Boyn ja pystyy näyttämään 32000 väriä samanaikaisesti. Tarkkuus on 240 x 160 pikseliä ja kyse on Reflective TFT Color LCD -näytöstä, jossa on korkea kontrasti. Game Boy Advancea pyörittää pieni 32-bittinen RISC-prosessori ja 8-bittinen CISC-prosessori. Muistia on 32 kilobittiä WRAM:ia ja 96 kilobittiä VRAM:ia pääprosessorissa, sekä 256 kilobitin ulkoinen muisti. Kaikkiaan neljä Game Boy Advancea voidaan kytkeä linkkikaapelin avulla ja lisäksi sen pystyy kytkemään Gamecubeen pelien siirtämiseksi, pelaamiseksi tai lataamiseksi kannettavalle konsolille, jos omistaa siihen ladattavat patterit.

Mitä tulee ohjaukseen, Nintendo on lisännyt kaksi L- ja R-nappia laajentaakseen valintamahdollisuuksia pelivalmistajille. Konsolin ääni kuuluu PCM-stereona ja sen taso riippuu paljon käytettyjen kuulokkeiden tasosta.

Game Boy Advance on sovitettu toimimaan erilaisten liikkuvien medioiden, kuten kännyköiden ja kannettavien tietokoneiden kanssa. Japanissa näillä on 60 miljoonaa käyttäjää ja suunnittelemalla kaapelin, jolla pystyy kytkemään Game Boy Advance -käyttäjän jonkin mobiilivalmistajan kannettavaan koneeseen, Nintendo toivoo pystyvänsä luomaan verkon, jossa pelaaminen ja tavalliset toiminnat voisivat käydä käsi kädessä. Nintendon nyt kehittelemää verkkoa kutsutaan nimellä GB Mobile System ja se on yhteensopiva kaikentyyppisten Game Boy -konsolien kanssa. Ensimmäinen verkkoa käyttävä peli tulee olemaan *Pokémon Crystal*, joka julkaistaan Game Boy Colorille samaan aikaan kaapelin kanssa.

Yhteensovittamalla Game Boy Advancen C-ohjelmointikieleen, Nintendo on tehnyt koneen pelisuunnittelusta sekä yksinkertaista että edullista. Ja pelejä olikin messuilla melkoinen määrä.

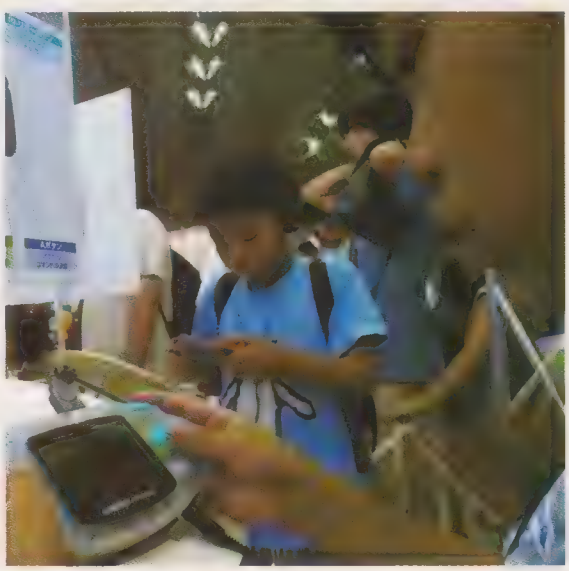
Suursuosikki oli *Mario Kart Advance*, joka näyttää ulkoisesti yhdistelmältä Super NES -klassikko *Super Mario Kartia* ja Nintendo 64:n *Mario Kart 64*:ää, joskin pelituntuma on tietysti lähempänä alkuperäispeliä. Ohjailu on helppoa ja yksinkertaista ja kurvien ottaminen tuottaa todellista iloa Marion, Warion, Luigin, Peachin, Yoshin tai Donkey Kongin seurassa. Luonnollisesti peliä voi pelata yhtaikaa neljän pelaajan kanssa, jokainen omalla näytöllään, kun käyttää uutta linkkikaapelia.

Yksi ensimmäisistä Game Boy Advancen roolipeleistä on Camelotin *Golden Sun*, joka rakentuu uuden energiasysteemin ympärille, ja se onkin pelissä ratkaisevassa osassa. Graafisesti peli on ilo silmälle. Kyse on klassisen tason pelistä, jonka ovat luoneet rutinoidut tekijät - Camelothan tuotti alkuperäiset osat mm. Segan *Shining*-sarjaan Mega Drivelle - ja mukana on myös kolmiulotteisen grafiikan häivähdyksiä kamppailuosioissa.

Kuru Kuru Kuru Rin on yksinkertainen tehtäväpeli, joka hitaasti mutta varmasti kehittyy yhä vaikeammaksi. Ja koska se yhdistelee ajopeliä ja aivojumppaa, sen opetteleminen kestää jonkin aikaa.

Napoleon on strategiapeli, jossa pitää uhrata paljon energiaa miehistöstä ja taktiikasta huolehtimiseen. Usea pelaaja voi haastaa toisensa linkkikaapelin avulla ja pelistä tulee lisäksi yhteensopiva mobiiliadapterin kanssa.

Nintendon itse tuottamien nimikkeiden joukosta löytyy mm. uusi osa *Fire Emblem* -sarjaan,



Itse messuilla Game Boy Advance oli kahdesta uudesta konsolista ainoa pelattavissa oleva ja kymmenet tuhannet onnekkaat fanit kerääntyivät pienten värikylläisten widescreen-näyttöjen ääreen.

Mario Kart Advance

F-Zero Advance sekä *Wario Land 4*. Japanin suurimmalta pienvalmistajalta tulevat *Silent Hill, Bomberman, GBA, Golf Master, Tactics Ogre Gaiden* ja kokonaan uusi kaksiulotteinen osa Castlevania-sarjaan nimellä *Circle of the Moon*.

Taakse päin yhteensopivan Game Boy Advance -konsolin hinnaksi arvioidaan tulevan ensi maaliskuun julkaisuaikaan 9800 jeniä, mikä vastaa n. 500 markkaa. Suomessa se voi tietysti olla hiukan kalliimpi, kun se julkaistaan ensi vuoden heinäkuussa.

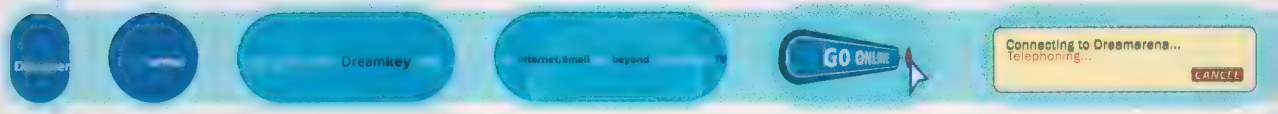
Yhteenvetona voidaan sanoa Nintendon näyttäneen voimansa Nintendo Space World 2000 -messuilla. He olivat kenties turhan vaitonaisia Gamecuben julkaisuajan ja sen arvioidun hinnan suhteen, mutta ei käy kieltäminen yhtiön energistä paneutumista uusiin konsoleihin ja niille tuleviin peleihin. Kokonaisuus olisi ehkä voinut olla hieman paremmin suunniteltu, mutta nyt ei ainakaan syntynyt vääriä odotuksia. Olemme jo havainneet, että sellaiset suuntaukset, joita näkyi 80-luvun puolivälissä ja 90-luvun alussa, ovat palaamassa takaisin. Eräänlainen näkymätön laskusuhdanne riivaa peliteollisuuden ydintä, pelejä. Huipputasoisen konsolin luominen ja paluu takaisin pelien juurille on eräs tapa päästä tämän vaiheen ylitse. Ja Nintendolla tiedetään se. Uusi aamunkoitto lähestyy ja vain ne jotka elävät yön ylitse pystyvät näkemään tulevaisuuden. ■

Golden Sun

Napoleon

Kuru Kuru Kuru Rin

VIH



KAI

Network

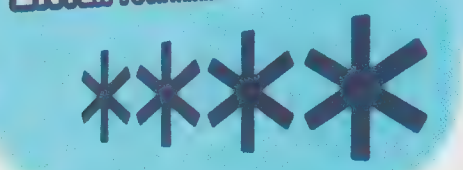
Dialing...

Caution: When you are online...

You'll be playing with people you don't know so remember to be polite.

Dialing
9, 08457576339

HOLLISIA

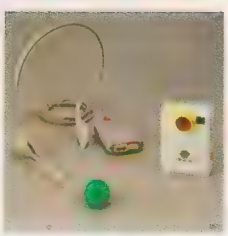


VERKKIALLA

ET SINÄ OLE LUULOSAIRAS - KOKO MAAILMA ON SINUA VASTAAN. NIIN KERTOO SEGAN ISKULAUSE, NYT KUN YHTIÖ TULEE KERÄÄMÄÄN KOKO MAAILMAN DREAMCAST-PELAAJAT YHTEISEN VERKON ÄÄREEN, JOTA EUROOPASSA KUTSUTAAN NIMELLÄ DREAMARENA. SAMAAN AIKAAN VIHOLLISET, KUTEN SONY, MICROSOFT JA NINTENDO, ODOTTAVAT VARPAILLAAN.

TEKSTI : TOPI & MARTTI

Konsolimaailman online-vallankumous on nyt lähellä. Sony tulee tekemään PlayStation2:sta Internet-yhteensopivan HDD:n avulla, joka on liittimillä ja nippeleillä varustettu kovalevy. Se tarvitaan konsolin kytkemiseksi verkkoon. Samaan aikaan Microsoft ja Nintendo työskentelevät täysillä pystyäkseen julkistamaan omat tulevat konsolinsa X-Boxin ja Gamecuben jo valmiiksi nettiyhteensopivina ensi vuonna. Ja kaikki kolme yhtiötä puhuvat mieluusti omista nettivisioistaan ja siitä miten uudet laitteet tulevat vaikuttamaan elämäämme. Samaan aikaan Sega on jo alkanut muuttaa pelimaailmaa. Kuten monesti aiem- >>



Dreamcast -pelaajat kautta maailman voivat tavata Segan verkkokamera Webeyen avulla.

Kuten monesti aiemminkin, Sega on jälleen kerran luomassa pohjaa uudelle pelien sukupolvelle ja kun Sony, Nintendo ja Microsoft ovat pääasiassa vain turisseet näkymistään, Sega on jo tuottanut muutamia konsolihistorian ensimmäisiä online-pelejä. >>>

minkin, yhtiö on jälleen kerran luomassa pohjaa uudelle pelien sukupolvelle ja kun Sony, Nintendo ja Microsoft ovat pääasiassa vain turisseet näkymistään, Sega on jo tuottanut muutamia konsolihistorian ensimmäisistä online-peleistä.

Mainoksissa Dreamcastilla on voinut pelata koko maailmaa vastaan jo alusta alkaen. "Jopa 6 miljardia pelaajaa" on ollut Segan iskulause sekä USA:ssa että suuressa osassa Eurooppaa heti viime syksyisestä konsolin julkaisusta alkaen. Sen ansiosta Segasta on tullut suosittu tv:n kuluttajaohjelmien arvostelun aihe. Tosiasia on, ettei yhtiöllä ollut valmiina ainuttakaan online-peliä syksyllä, talvella tai keväälläkään. Tosin pelaajat saattoivat käydä Dreamarenalla tsekkaamassa millaisia aikoja muut pelaajat olivat kellottaneet *Buggy Heatissa*, mutta todellista nettipelaamisen mahdollisuutta Dreamcastissa ei vielä tuolloin ollut.

Kyselyihin Sega vastasi yhtiön olevan asian suhteen vasta ykkösvaiheessa, jossa olennaista on suunnittelu ja markkinointi. Seuraava vaihe oli julkaista yksinkertaisia pelejä Dreamarenalla, eli erilaisia versioita laivanupotuksesta sekä *Tetriksestä*, täysin ilmaiseksi. Tämän vaiheen tarkoitus oli totuttaa Dreamcast-pelaajia nettipelaamiseen, jonka jälkeen voitaisiin aloittaa kolmas vaihe. Lopulta 9. kesäkuuta yhtiö julkaisi *Chu Chu Rocketin*, kaikkien aikojen ensimmäisen tv-pelin, joka on suunniteltu nimenomaan pelattavaksi netissä.

Kenties Segan ensimmäiseltä Dreamarena-peliltä oli odotettu jotain suurisuuntaisempaa, eikä vähiten sen takia, että pelin takaa löytyy Yuji Naka sekä suuri osa hänen Sonic Teamiansa. Mutta huolimatta siitä, että *Chu Chu Rocket* on varsin riisuttu ja yksinkertainen peli, on se juuri sitä, mitä japanilaiselta pelifirmalta olisi pitänyt osata odottaakin nettipelien avaukseksi. Omalaatuisella hahmosuunnittelullaan, yhtaikaa uuttaluovalla ja hysteerisen hauskalla peli-ideallaan ja lähes loputtomalla kestollaan *Chu Chu Rocket* on hyvin originelli peli.

PHANTASY STAR ONLINE

Luonne: RPG
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Sonic Team

YUJI NAKAN RPG ON YKSI DREAMCASTIN ODOTETUIMMISTA PELEISTÄ. HÄN TYÖSKENTELEE PARHAILLAAN SONIC TEAMINSA KANSSA TÄYDELLÄ HÖYRYLLÄ LUODAKSEEN INTERAKTIIVISEN PELIMAAILMAN, JOSSA NELJÄN PELAAJAN PITÄÄ YHDESSÄ TUTKIA MYSTISTÄ METEORIPUTOAMAA.

Yuji Nakalle oli luonnollinen askel lähteä luomaan uutta aikakautta. Ja vaikka online-pelaaminen on aivan uusi käsite japanilaisessa pelimaailmassa, hän ja Sonic Team ovat päässeet kiinni alueeseen, jolla vain harvalla segalaisella on asiantuntemusta. PC-maailmassa online-pohjaisella roolipelaamisella on jo perinteitä, mutta Japanissa *Phantasy Star Onlinesta* tulee genren kaikkien aikojen ensimmäinen konsolipeli. Tehdäkseen suunnittelun ja pelaamisen yksinkertaisemmaksi Yuji Naka on päättänyt rajoittaa yhtaikaisten pelaajien määrän maksimissaan neljään. Siten hän saa eliminoitua monia ongelmia, sillä liian monta pelaajaa merkitsisi paljon lisäasioita pohdittavaksi, jolloin itse peli ja sen idea voisi jäädä sivuseikaksi, Naka selittää. Toinen seikka on se, että hän haluaa pelaajien työskentelevän enemmän yhdessä ja luovan itse ryhmänsä säännöt. Sellainenkin olisi vaikeaa, jos pelaajia olisi liikaa.

Porukassa nousevat tavallisesti ihmisten vahvuudet ja heikkoudet esille. Online-pohjaisessa roolipelaamisessa on aina henkilöitä, jotka nousevat muiden ylitse ja toisinaan harrastavat jopa vanhanaikaista simputusta. *Phantasy Star Onlinessa* Yuji Naka on huolehtinut siitä, ettei sellainen käytös onnistu, sillä pelaajat eivät yksinkertaisesti pysty vahingoittamaan toisiaan. Toisaalta, jos joku hahmo sattuu kuolemaan, on muiden asia päättää ryöstävätkö he ruumiin tavarat vai vievätkö sen mukanaan taitavan maagin luokse, joka pystyy jälleen herättämään sen henkiin.

Yksi *Phantasy Star Onlinen* avainsanoista on "kommunikointitavat". Yksi niistä on chat ja toinen ennalta määrättyjen komentojen ja fraasien muodostama kieli ja lopulta ovat vielä ikonit, jotka osoittavat muille pelaajille mitä joku haluaa tehdä.

Phantasy Star Online on epäilyksettä yksi Dreamcastin kiintoisimmista online-peleistä. Ja kun ajattelee, että Yuji Naki on 15 Sega-vuotensa aikana luonut klassikoita klassikoiden perään, ei ole mitään syytä pelätä, että hän epäonnistuisi tälläkään kertaa.

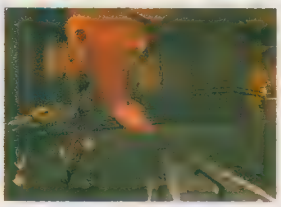
QUAKE III ARENA

Luonne: Räiskintä
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Raster Productions

OPTIMOITU DREAMCASTILLE. SOVITETTU PERINTEISILLE PC-KÄYTTÄJILLE. QUAKE III ARENA ON TÄRKEÄ LISUKE SEGAN DREAMCASTIN ONLINE-STRATEGIASSA.

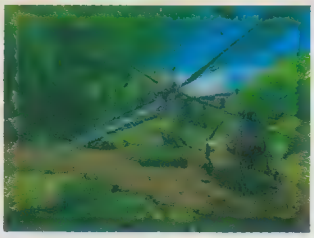
Ei voi kiistää, että *Quake III Arena* on yksi Segan nettipelistrategian vahvimmista osatekijöistä. Se on yksi tunnetuimmista online-peleistä ja sitä pelaa päivittäin kymmeniä tuhansia ihmisiä. Segalle Quaken mukanaolo yhtenä nettipelaamisen lippulaivana on erittäin tärkeää. Tuotemerkki on jo hyvin pohjustettu länsimaissa ja puhuttelee heti suoraan tietyn tyyppisiä pelaajia, toisin kuin vaikkapa japanilaiset pelit, esimerkiksi *Outtrigger*, joka on tähdätty perinteisemmille konsolipelaajille.

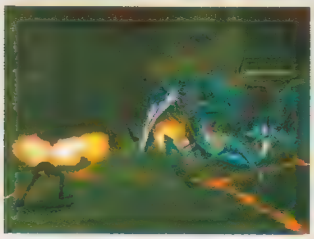
Quake III Arena on optimoitu nettipelaamiseen, mikä hiljattain todistettiin QuakeConissa, jossa Sega neljän 56.6-modeemin avulla yhteen liitettyjen Dreamcastin kanssa esitti näytöspelin. Osanottajat olivat vaikuttuneita, joskaan eivät erityisiä asiantuntijoita. *Quake III Arenan* asetukset ovat sellaiset, että yksi pelaaja pystyy mahdollisimman helposti kytkeytymään verkkoon ja salaman nopeasti liittymään porukkaan, jota vastaan hän sitten taistelee. Informaatio, jota löytyy Dreamarenalta, kertoo kuinka monta pelaajaa kulloinkin on kytkeytyneenä verkkoon, sekä heidän kulloisenkin pelistatuksensa ja niin edespäin. Saitilla voi myös osallistua chattiin.

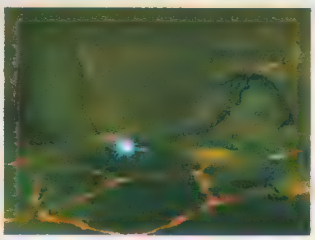


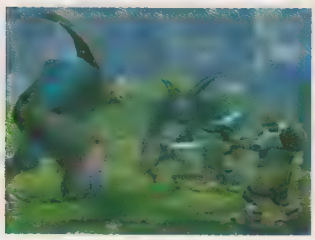
Quake III Arena

Jotta *Quake III Arena* ei tuntuisi pelkältä yksinkertaistetulta käännökseltä, mukana on täkyinä erikoisratoja pelkästään Dreamcast-versiota varten. Myös kytkennät näppikseen ja hiireen toimivat kunnolla, joten kokeneet PC-pelaajatkin voivat tuntea olonsa kotoisaksi. *Quake III Arena* on yhteensopiva myös Mad Katz Panther DC Track Ballin kanssa, joka mahdollistaa nopeat käännökset kriittisissä tilanteissa. Myös vakioohjaimen käyttö on mahdollista samaan aikaan näppiksen kanssa. Vaikuttaa siltä, että kaikki mahdollinen on otettu huomioon.









Phantasy Star Online

> > >

OUTTRIGGER

Luonne: Räiskintä
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: AM2

JAPANILAINEN VAIHTOEHTO QUAKELLE ON NOPEA PELIHALLEILLE SYNTYNYT AMMUSKELUPELI. SAMALLA SE ON YKSI AM2:N ENSIMMÄISISTÄ NETTIPELEISTÄ, JOKA PIKAPUOLIIN JULKAISTAAN DREAMCASTILLE.

AM2 on epäilyksettä yksi maailman parhaista pelisuunnittelijoista. Sen suunnittelemana Sega on julkaissut ikimuistoisia klassikoita, mm. Yu Suzukin ohjaamana. *Outtrigger* pitää sisällään riisutussa muodossa varsin länsimaisen peliidean. Mutta ydin on sen verran itämaiseen tyyliin muotoiltu, että peliä on helpointa kuvailla Japanin vastineena *Quakelle.*

Aivan kuten *Quake III Arenassakin,* on AM2 tehnyt *Outtriggeristä* yhteensopivan DC Track Ballin kanssa. Sillä ohjaillaan näkymää, kun taas ohjainta käytetään navigointiin. Kolme näppäintä toimii. Yhdellä voi vaihtaa asetta, yhdellä pystyy hyppäämään ja yksi on ammuntaa varten. Peli-idea on yksinkertainen ja siihen on helppo päästä sisään. Epävirallisesti huhuillaan myös siitä, että *Outtriggeristäkin* voisi tulla yhteensopiva näppiksen ja hiiren kanssa.

Eräs kiintoisa aspekti pelissä ovat sen hahmot ja niiden monet eri muodot. Useimmissa ammuskelupeleissä ei yleensä ole väliä minkä hahmon pelaaja valitsee, mutta *Outtriggerissa* on. Jay Aragakis toimii kaikentyyppisille pelaajille, kun taas Lina Miyagi on heikko mutta erittäin nopea. Tällä tavalla peliin tulee enemmän vaihtelua kiihkeiden tulitaistelujen ohessa.

Outtrigger on jo jonkin aikaa ollut pelattavissa japanilaisilla pelihalleilla ja kerännyt kohtalaisen hyvän suosion osakseen. Peli on Spikeoutin tapaan sovitettu kytkettäväksi yhteen muiden hallikoneiden kanssa ja Segan suunnitelmien mukaan myös eri hallien välille valokuituyhteyden avulla. Se että Dreamcastin *Outtrigger* on verkkopeli heti alusta alkaen, on siten itsestäänselvää.

Outtrigger

BLACK & WHITE

Luonne: Strategia
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Lionhead

PETE MOLYNEUX ON POPULOUSIN, POWER MONGERIN JA SYNDICATEN LUOJA. HÄN ON STRATEGIAPELIEN MESTARI. BLACK & WHITE ON HÄNEN UUSIN PELINSÄ JA SE ON ERITYISESTI DREAMCASTILLE SUUNNITELTU.

Siitä ei ole kovinkaan kauan, kun Peter Molyneux julkisti tiedon, ettei enää aio keskittyä PC-pelien tuottamiseen, vaan siirtyy konsolipelien pariin. Julkistus aiheutti säpinää PC-piireissä ja ikuinen keskustelu siitä kumpi konetyyppi paremmin sopii pelien pelaamiseen sai uutta tuulta purjeisiinsa. Peter Molyneux ei ole yksin mielipiteidensä kanssa, mutta häntä yksin ainakin pidetään maailman parhaana strategiapelien suunnittelijana. *Black & White* on merkillinen tarina, joka vie meidät aikojen alkuun, missä pelaaja saa ottaa roolin nuorena jumalana. Mutta hän ei ole yksin, sillä muitakin jumalia on olemassa.

Tuossa maailmassa, jonka Peter Molyneux luo, on tietysti myös ihmisiä, joita täytyy hallita. Erilaiset ihmistyypit omaavat erilaisia hyviä ja huonoja puolia ja ne vaikuttavat puolestaan siihen miten sinä jumalana voit toimia näiden luomustesi kautta. Nämä mahtavat jättiläiset kulkevat maailmalla ja tarkastelevat ihmisiä kuin jotain myyriä. Pelaajana voi valita kulkeeko pimeää vaiko valoisaa tietä. Jos rankaisee kansaa ja on tarpeettoman ankara sitä kohtaan, hallittavista tulee yhä hirviömäisempiä. Jos taas hemmottelee kansaansa, siitä kasvaa ainakin jonkin verran kiltimpää ja kylien ihmiset kulkevat ympäriinsä hymy kasvoillaan. Ennemmin tai myöhemmin joutuvat jumalten töiden tulokset taisteluun keskenään. Silloin kyse ei ole pelkästä voimasta, vaan myös strategisesta ajattelusta.

On yhä epäselvää miten monta pelaajaa pystyy pelaamaan *Black & Whitea* samanaikaisesti onlinenä ja tuntuu hieman siltä, että Molyneux porukoineen on tahallaan pitänyt salaisuuden verhoa tämän seikan yllä. Mutta nettipelattava peli siitä joka tapauksessa tulee.

Black & White

Chu Chu Rocket on hyvin originelli peli. Ennen kaikkea se on kuitenkin vihje siitä mitä on tuloillaan - osoitus siitä, ettei konsolipelien nettimaailma tule olemaan pelkkä kopio verkkopohjaisista tietokonepeleistä.

> > >

Ennen kaikkea se on kuitenkin vihje siitä mitä on tuloillaan - osoitus siitä, ettei konsolipelien nettimaailma tule olemaan pelkkä kopio verkkopohjaisista tietokonepeleistä.

Ja vaikka *Quake III: Arena* onkin tulossa Dreamcastille, Sega ei suinkaan aio vangita meitä unelmien maailmaansa PC-käännösten ja jo tunnettujen pelikonseptien avulla. He tosin tulevat tarvitsemaan jo tunnettujen nimikkeiden vetoapua, mutta ennen kaikkea meitä tulevat johtamaan uuteen maailmaan sellaiset pelit kuin *Phantasy Star Online*, *Outrigger* ja *Black & White*. Dreamarenalle luovat elämää sellaiset tunnetut tekijäporukat kuin Yuji Nakan Sonic Team, Yu Suzukin AM2 ja Peter Molyneuxin Lionhead.

Ne tosiasiat, että konsolit ovat suhteellisen halpoja

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM

Luonne: Räiskintä
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Sega

YKSI NIISTÄ PELEISTÄ, JOTKA OVAT JAPANIN PELILEHDISSÄ SAANEET HYVÄT ARVOSTELUT, ON VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM, ROBOTTIRIEHA NELIÖN SISÄLLÄ.

Sitten 90-luvun puolivälin Sega on järjestelmällisesti hionut *Virtual On* -sarjaansa. Kaikki kunnia muillekin robottipeleille, mutta *Virtual On* on kruunaamaton kuningas, joka on hallinnut hallipelien maastoa jo puolen vuosikymmenen ajan. Täällä lännessä ei ole oikein jääty koukkuun sarjaan, mikä saattaa johtua laiskoista pelihallien omistajista. Ja olisi sääli, jos ei päästäisi pelaamaan sellaista kultakimpaletta kuin *Virtual On: Oratorio Tangram*.

CHU CHU ROCKET

Luonne: Tehtäväpeli
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Sonic Team

OIKEALTA JA VASEMMALTA VYÖRYY HIIRIÄ. AINUT TAPA PELASTAA VIKISIJÄT ON JOHTAA NE SISÄÄN AVARUUSRAKETTIIN. KUULOSTAAKO KUMMALLISELTA? CHU CHU ROCKET ON ENEMMÄN KUIN KUMMALLINEN PELI.

Chuchut ovat hiiriä ja pelkäävät hirveästi kapukapuja, elikkä kissoja. *Chu Chu Rocketin* perusideana on pelastaa näitä hiiriä, niin etteivät ne päädy kissojen kouriin, ohjailemalla niiden liikehdintää oikein. Kuulostaa lattealta ja sitä se onkin, mutta ei käy kieltäminen, että peli on huikean absurdi ja hysteerinen tuote, joka vaatii intuitiota ja nopeita refleksejä pelaajaltaan. Pelikokemuksena *Chu Chu Rocketia* voisi verrata *Bombermaniin* taikka *Puyo Puyoon*. Se on niin yksinkertainen ja riippuvuutta aiheuttava, että pelaaja vaistomaisesti jämähtää ruudun äärelle, kunnes kaikki hiiret on pelastettu. Ja kun raketti lentää turvaan ääriään myöten täynnä hiirulaisia, pelaaja voi huoahtaa helpotuksesta voitettuaan kanssapelaajat taikka koneen - ja myös siitä ilosta, että on selviytynyt tuhansien näytöllä kaoottisesti juoksevien hiirten aiheuttamasta stressistä.

Chu Chu Rocket on peli, jota Sega jakaa ilmaiseksi, mikäli lähetät Dreamarenalle ennakkotilauksen. Yli 100000 niistä 700000:sta, jotka omistavat Dreamcastin, kuuluu jo tehneen niin ja yhä useammat tulevat tekemään saman

Chu Chu Rocket on ensimmäinen online-peli, joka julkaistaan Euroopassa. Sitä voi pelata yhtä aikaa neljä henkeä ja siinä on kaksi erilaista pelityyppiä, joista voi valita. Kumpikin on yhtä vangitseva.

On suoranainen neronleimaus Segalta jakaa peliä ilmaiseksi kaikille niille, jotka ennakkotilaavat sen Dreamarenalta. Mikään pelivalmistaja ei ole aiemmin kokeillut millainen vaikutus moisella vedolla saattaa olla. Kuten tavallista, Sega johtaa kehitystä.

Chu Chu Rocket

Virtual On: Oratorio Tangram

Suorastaan rikollista.

Pelissä on toki ongelmansa ja suurin niistä on ohjaus. Sillä huolimatta kovasta yrityksestä, ei Sega ikinä onnistunut kääntämään peliä siten, että se vastaisi halliversiota. Hallipelissä on kaksi ohjainsauvaa kaksi nappia kummassakin, kun taas sille pohjautuvassa konsolipelissä on suhteellisen rajoitetut ohjausmahdollisuudet. Tosin Sega on julkaissut erikoissuunnitellun ohjaimen, mutta tuntumasta ei siltikään tule vastaavanlaista. Tästä puutteesta huolimatta *Virtual On: Oratorio Tangram* on sarjan paras peli ja täysin ylivoimainen verrattuna 1997 julkaistuun Saturn-versioon.

Peli pohjautui alunperin Model 3:lle ja nyt Sega on huolellisen täsmällisesti kääntänyt pelin sekä lisäillyt monia juonteita, joita ei lainkaan esiinny halliversiossa. Yksi näistä on online-pelaamisen mahdollisuus, joka toistaiseksi tosin löytyy vain japanilaisesta versiosta. Eikä ole vielä varmaa, tuleeko Sega lainkaan lisäämään tätä mahdollisuutta eurooppalaiseen julkaisuun. Sen puuttuminen olisi kuitenkin suuri puute.

ja äärimmäisen helppokäyttöisiä, ovat tv-pelien kaksi vahvinta asetta kamppailussa tehokkaampia, mutta kalliita ja vaikeammin käytettäviä tietokoneita vastaan. Paljolti juuri hinnan ja yksinkertaisuuden ansiosta NES löi aikoinaan ensimmäiset kotitietokoneet 80-luvulla ja samasta syystä Sony pystyi tekemään PlayStationista PC:itä suositumman pelikoneen 90-luvulla.

Online-pelaaminen merkitsee sekä lisää teknisiä ongelmia että korkeampia kustannuksia. Dreamcastin sisäänrakennetun modeemin ja Segan hyvin pystytetyn Dreamarena-saitin ansiosta nettipelaamisesta tosin tulee lähes yhtä helppoa kuin kotipelaamisestakin, kunhan vain yhteydet pelaavat. Ja jos kaikki sujuu suunnitelmien mukaan, kenenkään eurooppalaisen pelaajan ei pitäisi joutua maksamaan paikallispuhelun hintaa enempää pelatessaan Dreamcastilla netissä, asuipa hän missä päin hyvänsä.

Tämän lisäksi on kiinni kustakin pelaajasta itsestään minkä verran lisävarusteita kukin hankkii. Sega on suunnitellut sekä näppäimistön että hiiren helpottaakseen netin käyttöä konsolilta käsin ja 14. syyskuuta oli Japanissa määrä julkaista nettikamera Dreameye, joka yhdessä mukana tulevan mikrofonin kanssa mahdollistaa videokontaktin niiden pelaajien kanssa, joita hän kohtaa yhteisessä online-maailmassaan.

Mutta se on siis vasta Japanissa, jossa Segalla on päämajansa ja jonne se satsaa eniten. Suomessa emme ole vielä päässeet kokeilemaan edes mitään ensimmäisistä vaiheista Dreamarenalla. Vaikkakin, jos tarkastellaan asiaa toiselta kantilta, emme ole >>

Speed Devils Online

sitten joutuneet myöskään tuntemaan itseämme petetyiksi. Meille ei ole vielä lupailtu erityisen suuria, emmekä ole kyenneet kytkeytymään nettiin kokeaksemme lisää viivästymisiä ja pettymyksiä. Marraskuussa pitäisi joka tapauksessa tulla meidän vuoromme ja silloin kaikki rekisteröityneet pelaajat tulevat saamaan erityisen selainlevyn plus Sonic Teamin *Chu Chu Rocket* -pelin - ja täysin ilmaiseksi pitkän odotuksen korvauksena.

Vuonna 2001 viholliset saapuvat kaikilta suunnilta. Siihen mennessä Segan imperiumin on oltava kelvollisessa kunnossa. He tarvitsevat vieläkin paremman strategian ja lisää pelien pienvalmistajia pystyäkseen vakuuttamaan maailman kaikki konsolipelaajat siitä, että nettipelaaminen todella on läheistä tulevaisuutta, ja että juuri Sega näyttää tietä sinne.

Ne tosiasiat, että konsolit ovat suhteellisen halpoja ja äärimmäisen helppokäyttöisiä, ovat tv-pelien kaksi vahvinta asetta kamppailussa tehokkaampia, mutta kalliita ja vaikeammin käytettäviä tietokoneita vastaan.

SPEED DEVILS ONLINE

Luonne: Kilpa-ajo
Julkaisija: Ubi Soft
Suunnittelu: Ubi Soft

UBI SOFT ON VALMIS ASTUMAAN ONLINE-MAAILMAAN JA ENSIMMÄISTÄ KERTAA SAAMME NÄHDÄ EUROOPASSA SUUNNITELLUN ONLINE-POHJAISEN AJOPELIN. SIIS KONSOLILLA.

Tarkkaavaiset lukijat, jotka omistavat tietokoneen, ovat kenties jo tutustuneet *Speed Devilsiin* aiemmin. Ja Dreamcast-omistajat ovat kenties pelanneet tavallista *Speed Devilsiä*. *Speed Devils Onlinessa* pystyy valitsemaan 22 autosta, mutta vain muutamat niistä ovat koko pelisarjassa uutuuksia. Niiden näkyvimpiä ominaisuuksia on se, että ne ovat aiempia ajokkeja jonkin verran sporttisempia ja nopeampia. Radat ovat samanlaisia, yhtä eroa lukuunottamatta. Muuttuvat sääolosuhteet vaikuttavat tapahtumiin ja mahdollisuuksiin käyttää oikoteitä. Ohjelmoimalla *Speed Devilsiä* hiukan lisää ja lisäämällä nimeen sanan "online", Ubi Soft on luonut pelin, joka vaikuttaa enemmän kuriositeetiltä kuin vakavasti otettavalta ajopeliltä. Huolimatta siitä, että kyse on pioneerista. Enimmillään peliin voi osallistua Dreamarenalla viisi pelaajaa yhtaikaa. Kilpailun kuluessa pelaajat saavat tilaisuuden sijoittaa rahaa. Jos voittaa, saa pelin jälkeen tilaisuuden ostaa uusia osia tai investoida kokonaan uuteen autoon. Toinen uusi aspekti on pelaajan mahdollisuus luoda henkilöprofiileja, joissa näkyvät pisteet ja rankingsijoitus. Siten suunnittelijat toivovat saavansa pelaajat kiintymään enemmän *Speed Devils Onlineen*.

NBA 2K1

Luonne: Urheilu
Julkaisija: Sega
Suunnittelu: Visual Concepts

KUN SEGA JULKAISI NBA 2K:N EMME OLLEET ERITYISEN INNOSTUNEITA PELISTÄ. SYYNÄ OLI MUIDEN MUASSA HEIKKO OHJATTAVUUS JA OHJELMOINTIPUUTTEET. PIAN TULEE JATKO-OSA NIMELTÄ NBA 2K1, JOKA ON PARANNETTU JA SOVELLETTU ONLINE-VERSIO.

Sega turvautuu Visual Conceptsiin, kun pitää luoda urheilupelejä Dreamcastille ja varsinkin, kun on kyse jenkkilajeista. *NBA 2K1*, *NHL 2K1* ja *NFL 2K1* ovat kaikki suunnittelun alla ja tulevat nykynäkymillä saamaan ensiesittelynsä E3:ssa. Yhteinen nimittäjä niillä kaikilla on online-kelpoisuus. Kuten useimmissa peleissä, jotka on optimoitu Dreamarenaa varten, tai sen jenkkiversiota SegaNetiä varten, tulee *NBA 2K1:ssäkin* olemaan chat ja virtuaalinen tapaamistila niille, jotka kytkeytyvät saitille. Siellä voidaan muodostaa joukkueet, kehitellä strategiat ja tietysti siellä on mahdollisuus myös solvata vastustajiaan.

NBA 2K1:een tehdyt muutokset ovat lähinnä kosmeettista laatua sekä tekoälyn kehittelyä. Lisäksi peliin on tullut kaksi uutta osiota: Franchise Mode ja League Builder Mode. Franchise Modessa pääsee koripallokentältä toimistomaailmaan ostamaan ja myymään pelaajia luodakseen mahdollisimman hyvän joukkueen itselleen. League Builder Modessa puolestaan pystyy luomaan omia liigoja, niin että pelaajien eri joukkueet pääsevät pelaamaan vastakkain.

Lyhyesti sanottuna *NBA 2K1* lupaa paljon ja odotamme jännityksellä ensimmäistä urheilupeliä, jossa me kaikki asuinpaikasta riippumatta pystymme kamppailemaan NBA:n voittopokaalista.

NBA 2K1

Avaruuden julmin peto on laskeutunut maahan...

...ja vain Gothamin viittaritari voi sen pysäyttää!

100 sivua verta ja toimintaa!

Lue, kuinka elokuvamaailman tunnetuin ja pelottavin avaruushirviö kohtaa sarjakuvamaailman suosituimman supersankarin!

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Nopeat toimitukset, edulliset hinnat

Yliopistonkatu 30
20100 Turku
puh. 02-27 57 600
fax 02-25 10 055
www.nordicgames.fi

Varaa omasi!

Käytä kuponkia, soita 02-27 57600 tai tee varaus osoitteessa www.nordicgames.fi
PSX2 hinta on tätä kirjoitettaessa 2.950,-, mutta varaamme oikeuden hinnanmuutokseen, mikäli Sony muuttaa omaa hintaansa

Gran Turismo
(ajopeli)
vauhtia riittää

Käytettynä nyt vain **80:-**

Paljon käytettyjä pelejä
Seuraavalla aukeamalla

Ilmainen luettelo!

Tilaa Gameplayn uusin posti-myyntiluettelo
ILMAISEKSI!!
Kaiken kaikkiaan upeat 100-sivua täynnä toinen toistaan parempia ja edullisempia pelejä!
Tarkista viimeisemmät uutuudet osoitteesta www.nordicgames.fi

Dreamcast Super-paketti

Sis. Keskusyksikko, alkuun peliohjain, upea peli Wild Metal, scartliitin, modeemi sekä virtajohto

1999:-

Koodittomat DVD-soittimet

Pioneer DVD 525

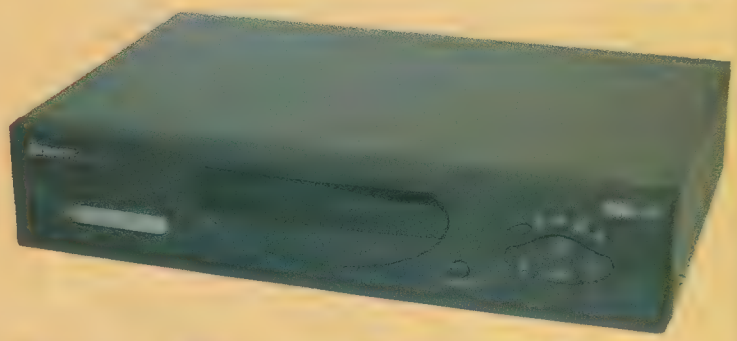
Markkinoiden eniten myyty, laadukas DVD-soitin. Autokod, Macrofri, DTS, Dolby Digital.

2990:-

Raite DVD-soitin, uusittu malli

Erittäin hyvä hinta-laatusuhteinen DVD-soitin , jolla voit myös soittaa MP3. Dolby Digital.

2495:-



DVD-elokuvat							
American Pie	139	Final Analysis	119	Noll Tolerans	139	Wag the Dog	139
Amerikan Presidentti	149	Good Morning Vietnam	139	Notting Hill	159	Wild Wild West	139
The Astronaut's Wife	139	Grosse Pointe Blank	139	The Other Sister	139	Will Hunting	139
Big Daddy	159	Guilty as ■ Sin	109	Pleasantville	139	You've Got Mail	139
Blade Runer	129	Heat	119	Poikkeustila	159		
Bringing Out the Death	149	Hidden Agenda	139	Random Hearts	159	**Lasten DVD-elokuvat**	
Bowfinger	149	The Horse Whisperer	139	Replacement Killers	139	Alladin ja Varkaiden Kuningas	139
Contact	139	Häjyt	139	RKO 281	139	Hercules	159
CopyCat	139	Inspector Gadget	159	Rukajärven tie	139	Kaunotar ja Kulkuri	159
Crimsom Tide	129	Jackie Brown	159	Runaway Bride	149	Leijonakuningas II	149
Darkman	149	Jeanne d`Arc	159	Sekaisin Marista	189	Liisa Ihmemaassa	139
Deep Blue Sea	149	Judas Kiss	139	South Park	139	Mulan	159
Die Hard with a Vengeance	139	The Last Action Hero	149	Sneakers	149	Nalle Puh	139
Dolores Clairborne	139	Lethal Weapon	99	The Thing	159	Pieni Merenneito	159
EdTV	159	Love Stinks	159	Three Kings	139	Pinocchio	159
Enemy of the State	139	Mad Max 2	119	Tina What's Love Got...	139	Pocahontas II	149
End of Days	139	Midnight Express	149	Tombstone	109	Pongo ja 101 dalmatialaista	159
Englantilainen Potilas	159	Mars Attacts!	109	Under Pressure	139	Rautajätti	139
Eyes Wide Shut	139	Matrix	139	Unforgiven	139	Viidakkokirja	159
Falling Down	139	Memphis Belle	139	U.S. Marshals	139	Viidakon Ykä	139
		Mickey Blue Eye	129	Virus	159	Ötökän Elämää	159

UUTUUKSIA

Action Bass	119
ATV Quad Power Racing	289
Dave Mirra Freestyle BMX	289
FA Premier League Man 2001	299
FA Premier L Stars 2001	299
F1 Racing Ch-ship (Ubi)	289
Koudelka	269
Madden NFL 2001	299
Martian Gothic Unification	99
Mortal Kombat Spec.Forces	249
Mr Driller	219
Mike Tyson Boxing	309
Nightmare Creatures 2	269
Rampage Through Time	249
RC DE GO	239
Reel Fishing 2	249
Speedball 2100	299
Star Trek Invasion	299
Sno-Cross Champ Racing	299
V-Beach Volleyball	299
Vanishing Point	269
Wacky Racers	199

Tony Hawk 2
[urheilu] **289:-**
Skeittaa matkaan

Tenchu 2
[seikkailu] **299:-**
Lähde mukaan seikkailuun

Spiderman
[seikkailu] **219:-**
Hämis vauhdissa!

Tilaa tänään www.nordicgames.fi tai postita kuponki.

Baldurs Gate
[rooli] **299:-**
Odotettu roolipeli

NHL 2001
[urheilu] **299:-**
Iätkäkausi alkaa

Star Trek Invasion
[seikkailu] **299:-**
avaruusseikkailua

F1 Racing Champ (UBI)
[ajopeli] **289:-**
formulaaaaa!!!

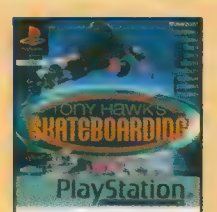
Vagrant Story [Roolipeli]

Yksi kaikkien aikojen suosituimmista ro peleistä Upeat henkilöhahmot ja mielenkiintoinen juoni.

289:

PlayStation Platinum

Abes Odyssee
[seikkailu] **139:-**
Hauska seikkailupeli



Tony Hawk's Skateb.
[Urheilu] **159:-**
Paras skeitti-peli

Tomorrow Never Dies
[toiminta] **159:-**
Agenttiseikkailu

Medal of Honor
[toiminta] **159:-**
WW2 Action

Abes Odyssee	139	FIFA 98	99	Moto Racer 2	159	Toca Touring Car 2	169
Alien Trilogy	159	FIFA 99	159	Need for Speed: Road Chall.	159	Tomb Raider	159
Bugs Bunny Lost in Time 2	159	Final Fantasy 7	139	Rayman	159	Tomb Raider 2	159
Colin McRae Rally	159	Gran Turismo	139	Sled Storm	159	Tomb Raider 3	159
Crash Bandicoot 1	159	Grand Theft Auto	159	Soul Reaver	159	Tomorrow Never Dies	159
Crash Bandicoot 2	139	Hercules	159	Spyro the Dragon	159	V-Rally	159
Crash Bandicoot 3	159	Jurassic Park the Lost W.	159	Tekken 2	159	Worms	159
Croc	139	Medal of Honor	159	Tekken 3	139	Ötökän Elämää	159
Die Hard Trilogy	139	Mickeys Wild Adventure	139	Time Crisis	139		

Tarkista viimeisimmät uutuudet osoitteesta www.nordicgames.fi

All Star Tennis 2000	269
4x4 World Trophy	289
Ace Combat 3	299
Ape Escape	289
Army Men Air Attack	299
Army Men Op Meltdown	199
Barbie Super Sports	199
Beatmania Euro+Dj Contr	389
Bishi Bashi Special	249
Bubble Bobble	249
Capcom Gen Vol 1	299
Caesars Palace 2 000	199
Championsh. Bass Fishing	299
Chessmaster 2	289
Chocobo Racing	169
Colony Wars 3: Red Sun	159
Cool Boarders 4	289
Crash Team Racing	289
Crisis Beat	289
Croc 2	289
Crusaders of Might & M	299
Destruction derby Raw	269
Disney World Mag Racing	269
Dukes of Hazzard	269
Euro 2000	299
Evo´s Space Adventures	169
Fear Effect	289
Fifa 2000	239
Fighting Force	299
Fishermans Bait Big Ol' B	289
Galerians	289
Gauntlet Legends	269

Parasite Eve 2
[seikkailu] **289:-**
Mainio jatko-osa

Ghoul Panic	269
Gran Turismo	289
Grandia	269
Guilty Gear	299
Hydro Thunder	299
In Cold Blood	289
Int S Soccer Pro Evolution	299
Int Track & Field	299
Jade Cocoon	299
Jimmy White Cueball	289
Jo Jo's Bizarre Adventure	299
Le Mans 4 Hour	169
Lego Rock Raiders	299
LMA Manager	199
Marvel vs Capcom	289
Mary King Riding Star	289

Medievil	199
Micro Maniacs	299
Misadventure of tron Bon	269
NBA in the Zone 2000	289
NHL Rock the Rink	289
N-Gen Racing	249
NHL 2000	239
Player Manager 2000	299
Premier Manager 2000	299
Radical Bikers	269
Railroad Tycoon 2	289
Rainbow Six	269
Rally Championship	199
Rally Masters	299
Rescue Shot	199
Resident Evil Gun Survivor	299
Road Rash Jailbreak	299
Rollcage Stage 2	169
Ronaldo V-Football	299
Rugrats Studio Tour	289
Saga Frontier	289
Shadow Madness	299
Silent Hill	299
Silent Bomber	289
South Park	99
South Park Rally	269
Spyro	289
Spin Jam	289
Street Fighter EX+ Alpha	299
Street Skater	289
Superbikes 2000	299
Theme Park World	299

Tiger Woods PGA 2000	299
Tomb Raider 4	199
Tombi The Evil Swine Re	199
Toshinden 4	289
Toy Story	299
Um Jammer Lammy	239
Urban Chaos	299
Wip3out spec Edition	199
World Ch-ship Snooker	289
World Touring Cars	289
Worms Armageddon	199
Worms Pinball	239
WWF Smackdown	299
X-Files	269

Sydney 2000
[urheilu] **299:-**
Olympiatunnelmaal

Colin McRae Rally 2
[kilpa-ajo]
upea ajofiilis! **289:-**

TARVIKKEET

Antennikaapeli 139
CD Repair Kit 129
PO Dual Shock tarv,useita värejä 16
PO Dual Shock alkup, 6 väriä! 219
JS Ascii Stick 199
Linkki Kaapeli 139
Laukku 89
Muistikortti 1080 Block 399
Muistikortti 120 Block 169
Muistikortti 15 Block tarvike 89
Muistikortti alkup , 6 väriä 119
Multi Tap alkup 199
Hiiri, alkup 199
Ase, Scorpio 169

Ratti Playstation Mad Catz v 490
RGB/Scart AV kaapeli 129
X-Plorer FX 279
X-Tender Jatkojohto 69

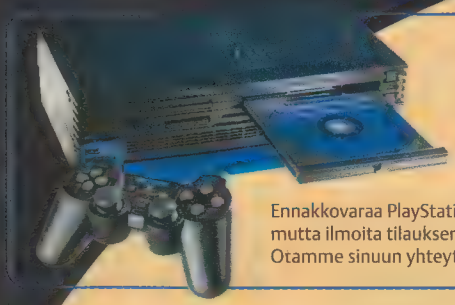
PlayStation konsoli, pienempi versio

Sis alkuperäinen Dual Shock peliohjain, virtajohto, scartliitin sekä 1 kk takuu

UUTUUS!
777:-

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Nopeat toimitukset, edulliset hinnat



Vaihda vanha pleikkarisi uuteen PlayStation 2!

Ennakkovaraa PlayStation2 normaaliin tapaan, mutta ilmoita tilauksen yhteydessä vaihtokaupasta. Otamme sinuun yhteyttä PSX 2:n ilmestyttyä!

Osta tai vaihda.

Tervetuloa suosituille käytettyjen pelien markkinoille!

Haasteet, joihin itse olet jo kyllästynyt, ovat kysyttyjä Tai päinvastoin! Meiltä voit löytää pitkään etsimäsi pelin todella edulliseen hintaan. Annamme käytetyille tuotteille kuukauden takuun.

varastotilanteen tarkistat soittamalla 02-27 57 600

Näin helposti se käy:

1. Kirjoita nimesi, osoitteesi, puhelinnumerosi/ sähköpostiosoitteesi viestiin
2. Vaihtaessasi pelejä: Kirjoita haluamasi pelit vaihtoehtoineen viestiin.
3. Lähetä pelisi yhdessä viestin kanssa osoitteeseen Gameplay Divari, Yliopistonkatu 30,20100 Turku. Muista laittaa oikea määrä postimerkkejä!!

Tuotteita voi vaihtaa sekä uusiin että käytettyihin tuotteisiin. Emme ota ennakkovarauksia käytetyistä tuotteista. Laita viestiin myös mahdolliset vaihtoehtotuotteet mikäli haluamasi tuote on loppuunmyyty.

Lähettäjä maksaa postikulut. Emme lunasta postiennakkolähetyksiä. Kun lähettämäsi tuotteet ovat saapuneet meille tarkastetaan ne ennen vaihtokauppaa. Mikäli tuote ei ole jälleenmyyntikuntoinen postitamme sen/ne takaisin lähettäjälle.

Saat tilaamasi tuotteen noin viikon kuluessa siitä kun sinun tuotteesi ovat saapuneet meille. Käytettyjen tuotteiden kohdalla toimitusaika saattaa olla pidempi. Mikäli kaikki haluamasi tuotteet ovat tilapäisesti loppuunmyytyjä, otamme sinuun yhteyttä joko puhelimitse, sähköpostilla tai kirjeitse.

Alle 18-vuotiailta vaaditaan holhoojan suostumus vaihtokauppaan.

Emme vastaa mahdollisista painovirheistä ilmoituksissamme.

Hyvitämme 50% käytettyjen pelien myyntihinnoista!

Hyvitämme 50% käytettyjen pelien myyntihinnoista. Koskee ainoastaan Playstation-, N64-, ja Dreamcast-pelejä.Tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Ei koske keskusyksiköitä eikä tarvikkeita. Pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on vialliinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset PSX-pelit).

Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-2757 600.

Esimerkiksi:

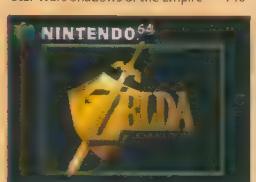
Käytetty Driver (PSX) maksaa 150mk. Hyvitämme sinulle 50% 150mk:sta eli 75mk vaihtaessasi sen toiseen tuotteeseen.

Nintendo 64

1080	180
40 Winks	120
Aero Fighter Assault	160
Aero Gauge	120
All Star Baseball 2000	300
Armorines	320
Army Men Sarges Heroes	320
Banjo Kazooie D	240
Bass Hunter	320
Battle Tanx Global Assault	320
Bust A Move	240
C&C 64 3D	320
Carmageddon	320
Castlevania 2	320
Chameleon Twist 2	240
Cruisin USA	120
Cruisin World	180
Daikatana	320
Destruction Derby	280
Diddy Kong Racing	180
Disney Magical Tetris	320
Donkey Kong 64 Ej Mem Exp	320
Duke Nukem Zero Hour	320
Earthworm Jim 3D	320

Donkey Kong ilman Mem Exp
[3D-tasoloikka]
Apinuuksia **320:-**

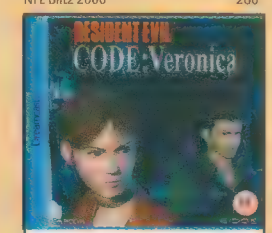
ECW Hardcore Revolution	320
Extreme G	80
Extreme G2	160
F1 World Grand Prix 2	320
FIFA 99	190
Fighters Destiny 2	320
Fighting Force 64	320
Flying Dragon	320
Gauntlet Legends	320
Gex 2 Enter the Gecko	190
Glover	180
Goldeneye 007	160
GT 64 World Championship	80
Hot Wheels Turbo Racing	280
Hybrid Heaven	320
Int. Track & Field Summer Game	320
Jeremy McGrath Supercross 2000	320
Jet Force Gemini	320
Lego Racers	320
Mario Golf	320
Mario Kart 64	190
Mario Party	290
Mission Impossible	190
Monaco GP Racing Sim	260
Monster Truck Madness	280
Mortal Kombat 4	240
Mortal Kombat Mythologies	120
Mortal Kombat Trilogy	160
Multi Racing Championship	80
Mystical Ninja	190
Mystical Ninja 2	280
Nagano Winter Olympics	80
Nascar 99	120
NBA Hangtime	80
NBA in the Zone 2000	290
NBA Jam 2000	320
NBA Live 2000	320
NBA Live 99	160
NBA Pro 99	280
New Tetris 64	280
NHL 99	160
NHL Breakaway 99	160
NHL Pro 99	280
Nuclear Strike	320
Paperboy 3D	290
Penny Racers	240
Perfect Dark	320
PGA European Tour Golf	320
Pilotwings 64	80
Pokemon Stadium + Transfer Pak	420
Premier Manager	280
Quake 2	280
Rainbow Six	320
Rampage 2 Universal Tour	320
Rampage World Tour	190
Rayman 2	320
Re Volt	280
Ready 2 Rumble Boxing	320
Resident Evil 2	320
Ridge Racer 64	320
Rocket - Robot on Wheels	320
Rugrats Treasure Hunt	280
San Fransisco Rush	120
San Fransisco Rush 2	280
SCARS	120
Shadowgate 64	280
Shadowman	280
South Park	280
South Park Rally	320
Space Invaders	280
Space Station Silicon Valley	240
Star Shot Space Circus Fever	240
Star Wars Episode 1: Racer	280
Star Wars Rogue Squadron	240
Star Wars Shadows of the Empire	140
Super Mario 64	60
Super Smash Brothers	320
Tarzan	320
Tony Hawk's Skateboarding	320
Top Gear Hyper Bike	320
Top Gear Overdrive	190
Top Gear Rally	120
Top Gear Rally 2	320
Toy Story 2	320
Turok	80
Turok 2 Seeds of Evil	160
Turok: Rage Wars	320
Twisted Edge Snowboard	190
Waialae Country Club Golf	190
Wave Race 64	80
WCW Mayhem	320
WCW vs Nitro	180
WCW vs NWO Revenge	200
WCW vs NWO World Tour	120
Wetrix	190
Vigilante	280
Vigilante 8: 2nd Offense	320
Winback	320
Wipe Out 64	260
World Cup 98	160
World Driver Championship	320
Worms Armageddon	320
V-Rally Edition 99	160
WWF Attitude	320
WWF Warzone	240
WWF Wrestlemania 2000	320
Xena Warrior Princess	320
Yoshis Story	280
Zelda the Ocarina of Time	260



Zelda The Ocarina of Time
[Roolipeli]
Seikkailua... **260:-**

Dreamcast

4 Wheel Thunder	280
Aero Wings	260
Armada	280
Blue Stinger	260
Buggy Heat	280
Bust a Move 4	260
Crazy Taxi	280
Deadly Skies	260
Dynamite Cop 2	280
Ecco the Dolphin	280
Evolution	280
F1 Racing Championship (UBI)	280
Fighting Force 2	280
Formula 1	280
Fur Fighters (Furballs)	260
Grand Theft Auto 2	280
Heroes of Might & Magic	280
House of the Dead 2	280
House of the Dead 2 + Pistol	450
Hydro Thunder	240
Incoming	220
Jeremy McGrath Supercross 2000	280
Jimmy Whites Cueball 2	280
Jo Jo's Bizarre Adventure	280
Marvel vs Capcom	280
MDK 2	280
Metropolis Street Racer	280
Millenium Solider	220
Monaco GP 2	220
Mortal Kombat Gold	260
NBA 2000	280
NBA Showtime	260
NFL Blitz 2000	260



Resident Evil Code: Veronica
[Toimintaseikkailu]
Karmivaa jännitystä! **280:-**

NFL Quarterback Club 2000	260
Nomad Soul	280
Pen Pen Tri Icelon	260
Power Stone	280
Psychic Force	240
Rayman 2	280
Re Volt	280
Ready to Rumble Boxing	280
Red Dog	280
Renegade Racing	260
Resident Evil 2 (Old Game)	280
Resident Evil Codename Veronica	280
Sega Bass Fishing + spö	550
Sega Rally 2	280
Sega Sports NHL 2000	280
Shadowman	280
Slave Zero	240
Snow Surfers	260
Sonic Adventure	280
Soul Calibur	280
Soul Fighter	240
Speed Devils	280
Star Wars Episode 1 Racer	280
Street Fighter Double Impact	280
Street Fighter Alpha	280
Stunt Grand Prix	280
Tee Off Golf	260
Tokyo Highway Challenge	240
Tomb Raider 4	280
Toy Commander	260
Toy Story 2	280
Trick Style	280
UEFA Striker	260
Wetrix	240
Vigilante 8 2nd Offense	280
Wild Metal	260
Virtua Fighter 3tb	280
Virtua Striker 2	280
World League Striker	260
Worldwide Soccer	260
Worldwide Soccer Euro 2000	280
Worms Armageddon	280
V-Rally 2 Expert Edition	280
WWF Attitude	260

Gameboy color

4x4 World Trophy	140
720 Skateboarding	140
All Star Tennis	140
Antz	140
Arcade its Joust & Defender	140
Asterix Search for Dogmatix	140
Asteroids	140
Azure Dreams	140
Babe Friends	140
Bass Master 2000	140
Battle Tanx	140
Battleship	140
Bugs Bunny Crasy Castle 4	140
Bugs Bunny Crazy Castle 3	140
Bugs Life	140
Bust A Move	140
Bust A Move 4	140
Carmageddon	140
Conkers Pocket Tales	140
Crazy Bikers	140
Cross Country Racing	140
Deja Vu 1 & 2	140

Zelda DX
[Roolipeli]
Seikkailua GB:lle... **140:-**

Disney Magical Tetris	140
Dragon Warrior Monsters	140
Evel Knievel	140
F1 Racing Championship (UBI)	140
F1 World Grand Prix	140
F-18 Thunder Strike	140
FIFA 2000	140
Game & Watch Gallery	140
Gex 2 Enter the Gecko	140
Ghost and Goblins	140
Golden Goal	140
Grand Theft Auto	140
Holy Magic Century	140
Int. Superstar Soccer 2000	140
Int. Superstar Soccer 99	140
Int. Track & Field	140
Jeremy McGrath Supercross 2000	140
Kirby's Dreamland 2	140
Klustar	140
Knock Out Kings 2000	140
Konami Collection	140
Konami Collection 2	140
Konami Winter Games	140
Legend of the River King	140
Lemmings Revolution	140
Looney Tunes Martian Alert	140
Looney Tunes Twouble	140
Lucky Luke	140
Madden NFL 2000	140
Mario Golf	140
Mask of Zorro	140
Metal Gear Solid	140
NBA 2000 (Konami)	140
NBA Jam 99	140
NBA Live 2000	140
Obelix	140
Pac Man & Pac Panic	140
Pitfall	140
Pocket Bomberman	140
Pocket Bowling	140
Pokemon Blå	160
Pokemon Gul	160
Pokemon Röd	160
Rainbow Six	140
Rampage Universal Tour	140
Rampage World Tour	140
Rats	140
Rayman	140
Ronaldo V Football	140
Smurfs Nightmare	140
Star Wars Episode 1 Racer	140
Stranded Kids	140
Super Breakout	140
Super Mario Bros DX	140
Supreme Snowboarding	140
Suzuki Alstare Racing	140
Sylvester & Tweety	140
Tarzan	140
Tazmania Devil	140
Ten Pin Bowling	140
Tetris DeLuxe	140
Tiger Woods 2000	140
Tom & Jerry	140
Tomb Raider	140
Tonka Raceway	140
Tony Hawk's Skateboarding	140
Top Gear Rally 2	140
Top Gear Rally Pocket	140
Total Soccer	140
Toy Story 2	140
Wario Land 2	140
Wario Land	140
WCW Mayhem	140
Worms Armageddon	140
WWF Wrestlemania 2000	140
Yoda Stories	140
Zelda DX	140

Tilaa jo tänään osoitteesta www.nordicgames.fi tai soita 02-27 57 600

Ace Combat 3
[Lentopeli] **190:-**
Vauhdin hurmaa ilmassa

PlayStation

2Extreme	70
Ace Combat 2	140
Ace Combat 3	190
Action Man	190
Actua Golf	160
Actua Ice Hockey	70
Actua Pool	190
Actua Soccer Club Edition	40
Actua Tennis	140
Adidas Power Soccer 98	80
Agent Armstrong	100
Agile Warrior	80
Air Combat	120
Air Race	140
Airnouts	160
AIV Evolution Global	120
Akuji	120
Alien Trilogy	100
All Star Soccer	70
All Star Tennis 2000	190
Alundra	150
Alundra 2	190
Andretti Racing	70
Army Men D	190
Army Men Air Attack	190
Army Men Sarges Heroes	190
Asterix	220
Atlantis	160
Attack of the Saucerman	140
Auto Destruct	70
Azure Dreams	190
Baby Universe	120
Barbie Race & Ride	130
Barbie Super Sports	150
Batman & Robin	150
Batman Forever	80
Battle Arena Toshinden	20
Battle Arena Toshinden 2	40
Beatmania	190
Beatmania Euro	260
Black Dawn	70
Blam! Machinehead	70
Blast Chamber	90
Blast Radius	140
Blasto	70
Blaze & Blade	160
Blazing Dragons	70
Bomberman Fantasy Racing	190
Bomberman World	190
Brahma Force	120
Breakpoint Tennis	70
Breath of Fire 3	120
Brian Lara Cricket	120
Broken Helix	120
Broken Sword	140
Broken Sword 2	150
Brunswick Circuit Pro Bowling	120
Brunswick Pro Bowling 2	190
Bubble Bobble	130
Bugs Bunny	190
Bugs Life Activity Centre	190
Burning Road	70
Bushido Blade	140
Bust A Groove	140
Bust A Move 2	80
Bust A Move 3	120
Bust A Move 4	160
Buster & Beanstalk	190
C&C Red Alert	100
C&C Retaliation	150
C3 Racing	140
Caesars Palace	140
Caesars Palace 2	190
Caesars Palace 2000	190
Capcom Gen Vol 1	180
Casper	100
Castlevania 1	160
Castrol Honda Superbike	160
Centipede	150
Championship Bass Fishing	190
Championship Motocross	190
Cheesy	80
Chessmaster 2	190
Chessmaster 3D	130
Chill	80
China	160
Chocobo Racing	120
Chronicles of the Sword	70
Circuit Breakers	120
City of the Lost Children	130
Civilization 2	190
Clock Tower	70
Colin McRae Rally	130
Colin McRae Rally 2	190
Colony Wars	80
Colony Wars 3: Red Sun	130
Colony Wars Vengeance	100
Command & Conquer	130
Constructor	140
Contra Legacy War	70
Cool Boarders	60
Cool Boarders 2	80
Cool Boarders 3	160
Cool Boarders 4	190
Courier Crisis	100
Crash Bandicoot	80
Crash Bandicoot 2	100
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Crime Killer	100
Crisis Beat	190
Croc	100
Croc 2	190
Crow City of Angels	130
Crusader No Remorse	70
Crusaders of Might & Magic	190
Crypt Killer	80
Cyber Tiger	180
Cyberia	70
Cybersled	70
Cyberspeed	70
D	70
Dark Forces	120
Dead or Alive	120
Deathtrap Dungeon	100
Defcon 5	70
Demolition Race	190
Descent	70
Descent 2	90
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Devils Deception	80
Devils Dice	150
Diablo	150
Die Hard Trilogy	80
Die Hard Trilogy 2	190
Dino Crisis	190
Discworld	140
Discworld 2	180
Discworld Noir	190
Disneys Magical Tetris	190
Disruptor	70
Divers Dream	150
Dodgem Arena	40

Dune 2000
[Strategia] **190:-**
Kestääkö kantti?

Doom	130
Dragon Ball Final Bout	70
Duke Nukem 3D	100
Duke Nukem Time 2 Kill	190
Dukes of Hazzard	190
Dune 2000	190
Dynasty Warriors	100
Eagle One: Harrier Attack	190
Earthworm Jim 2	150
Eartworm Jim 3D	160
Egypt	160
Eliminator	80
Epidemic	70
Escape ODT	70
ESPN Extreme Games	70
Euro 2000	190
Everybodys Golf	80
Everybodys Golf 2	190
Evil Zone	160
Evo's Space Adventures	190
Excalibur 2055 AD	90
Exhume	120
Explosive Racing	70
Extreme 500	140
Extreme Pinball	70
Extreme Snowbreak	40
F.A Premier League Man 2000	160
F.A. Manager	160
F.A. Premier League Star	160
F1 2000 EA	190
F1 Racing Championship (UBI)	190
F1 World Grand Prix 99	190
Fade to Black	70
Fantastic Four	90
Fear Effect	190
Felony 11-79	100
Fifa 2000	190
FIFA 98	60
FIFA 99	130
Fifth Element	70
Fighter Make	220
Fighting Force	140
Fighting Force 2	190
Final Doom	160
Final Fantasy 7	100
Final Fantasy 8	130
Firo & Klawd	100
Fishermans Bait	190
Fishermans Bait 2	190
Formula Karts	100
Formula One 98	70
Formula One 99 (Sony)	120
Full Tilt Battle Pinball	120
Future Cop LAPD 2100	90
Galaxian	70
Galaxy Fight	70
G-Darius	70
Gekido	190

Final Fantasy 7
[Roolipeli]
Maagista **100:-**

Gran Turismo 2
[Kilpa-ajo] **190:-**
Kaasu pohjaan ja menoksi!

Gex	90
Gex 3 Deep Cover	120
Gex 3D	130
Ghost in the Shell	120
Ghoul Panic	160
Global Domination	150
G-Police 2	160
Gran Turismo	80
Gran Turismo 2	190
Grand Theft Auto	130
Grand Theft Auto 2	180
Grand Theft Auto London	100
Grandia	190
Granstream Saga	170
Guardian Crusade	150
Guardian Heroes	150
Guardian of Darkness	150
Guilty Gear	190
Gungage	190
Gunship 2000	190
Hard Boiled	90
Hard Edge	150
Hardball 6	150
Hardcore 4x4	80
Hercules	130
Hi Octane	70
Hogs of War	160
Hugo 2	190
In Cold Blood	190
Int. Motocross X	190
Int. Superstar Soccer 98	140
Int. Superstar Soccer DeLuxe	110
Int. Superstar Soccer Pro	110
Int. Superstar Soccer Pro Evol	190
Int. Track & Field	130
Int. Track & Field 2	190
Invasion	110
Iznogoud	140
Jackie Chan	190
Jade Cocoon	190
Jeremy McGrath Cross 2000	190
Jeremy McGrath Supercross 98	150
Jet Rider 3	150
Jimmy White's Cueball 2	190
Jo Jo's Bizarre Adventure	190
Joe Blow	160
Johnny Bazookatone	70
Jonah Lomu Rugby	130
Judge Dredd	90
Jurassic Park the Lost World	130
K1 the Arena Fighters	140
Kage of Deception 2	170
Kart Duel	120
Kart Duel 2	140
Kensai	150
Kick Off World	70
King of Fighters 95	70
Kings Field	70
Kingsley	120
KKND Krossfire	190
Klonoa	130
Knock Out Kings 2000	190
Knock Out Kings 99	40
Konami Open Golf	80
Konami Rally	190
Krazy Ivan	70
Kula World	160
Kurushi	150
Kurushi 2	190
Last Report	140
Le Mans 24 Hour	120
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	120
Legacy of Kain Blood Omen	130
Legend	150
Legend of Kartia	140
Legend of Legaia	150
Lego Racers	190
Lego Rock Raiders	190
Lemmings 3D	90
Lemmings Collection	160
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	160
Lifeforce Tenka	40
Little Big Adventure	150
Live Wire	160
LMA Manager	220
Lucky Luke	190
Machine Hunter	70
Madden NFL 2000	190

Syphon Filter
[Toiminta]
Vakoile vielä **150:-**

Magic Carpet	70
Magic the Gathering	140
Martian Gothic: Unification	80
Marvel Super Heroes	150
Marvel Super Heroes vs Street	220
Marvel vs. Capcom	190
Mary King Riding Star	190
Mass Destruction	70
Master of Monsters	190
Mechwarrior 2	70
Medal of Honor	120
Medievil	80
Medievil 2	150
Mega Man 8	140
Mega Man Battle & Chase	150
Mega Man Legends	160
Mega Man X3	130
Mega Man X4	160
Men in Black	90
Metal Gear Solid	130
Metal Gear Solid Ad On	130
Michael Owen WLS 99	100
Mickeys Wild Adventure	80
Micro Machines V3	130
Micro Maniacs (M Machines 4)	190
Midnight in Vegas	190
Mis Adventure of Tron	190
Missile Command	150
Mission Impossible	190
Monaco Grand Prix 2	70
Monkey Hero	160
Monopoly	170
Monster Trucks	120
Mortal Kombat 3	130
Mortal Kombat 4	180
Moto Racer	80
Moto Racer 2	100
Mr Domino	120
MTV Snowboarding	180
Mulan Story	190
Muppets Race Mania	150
Music	120
Music 2000	190
Myst	120
Nagano Winter Olympics	150
Namco Museum vol. 1	60
Namco Museum vol. 2	80
Nascar 2000	190
NBA Basketball 2000	190
NBA Jam Extreme	70
NBA Jam T.E.	70
NBA Live 2000	190
NBA Pro 98	70
NBA Pro 99	90
Need for Speed	60

Need for Speed 5: Porsche
[Kilpa-ajo]
Ja taas mennään **190:-**

Need for Speed 2	70
Need for Speed 3	40
Need for Speed 4	130
Need for Speed 5: Porsche	190
Newman Haas Racing	120
Next Tetris	190
NFL Quarterback Club 97	70
N-Gen Racing	190
NHL 2000	190
NHL 99	60
NHL Blades of Steel 2000	190
NHL Breakaway 98	60
NHL Championship 2000	190
NHL Face Off 98	60
NHL Face Off 99	70
No Fear Downhill Mountainbikin	190
Oddworld 1 Abes Odysee	130
Oddworld 2 Abes Exodus	140
Off World Interceptor	70
Olympic Games	70
Omega Boost	140
Overblood 2	160
Overboard	90
Pacman World	190
Pandemonium	130
Pandemonium 2	160
Panzer General	190
PGA Golf European	190
Pitfall 3D	80
Player Manager	70
Player Manager 2000	190
Player Manager 98/99	150
Pocket Fighters	140
Poe	70
Point Blank	130
Point Blank + ase	300
Point Blank 2	160
Pong	120
Pool Hustler	160
Pop & Pop	150
Populous the Beginning	140
Porsche Challenge	80
Poy Poy 2	160
Premier Manager 2000	190
Premier Manager 98	90
Premier Manager 99	150
Primal Rage	90
Prime Goal	40
Prince Naseem Boxing	190
Pro 18 the World Open Golf	40
Pro Pinball	130
Pro Pinball Big Race USA	70
Pro Pinball Timeshock	120
Project Overkill	70
Psychic Detective	70
Puchi Carat	160
Quake 2	190
R4 Ridge Racer Type 4	120

Railroad Tycoon 2
[Strategia] **220:-**
Lättähattu-huumaa

Rage Race	70
Railroad Tycoon 2	220
Rainbow Six	190
Rally Championship	190
Rally Cross	70
Rally Cross 2	140
Rally Masters	190
Rampage World Tour	140
Rampage World Tour 2	160
Rayman	130
Rayman 2	190
RC Stunt Copter	190
Re Volt	160
Ready 2 Rumble	190
Renegade Race	190
Resident Evil	120
Resident Evil 2	130
Resident Evil 3	190
Resident Evil Directors Cut	150
Resident Evil Gun Survivor	190
Retro Force	140
Return Fire	80
Ridge Racer	60
Ridge Racer Revolution	80
Rising Zan	160
Risk	150
Roll Cage	120
Rollcage Stage 2	130
Ronaldo V-Football	190
Ronin Blade	190
Saga Frontier 2	190
San Fransisco Rush	110
Shadow Madness	190
Shao Lin	190
Silent Hill	190
Silicon Valley	190
Sim City 2000	160
Smash Court Kournokova	180
Smash Court Tennis	110
Smurfs	190
Spec Ops	190
Spyro 2	190
Spyro the Dragon	130
Star Ocean 2	150
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	190
Star Wars Episode 1	190
Star Wars Masters of Teräs Käs	120
Street Fighter 2 Collection	170
Street Fighter Alpha 3	190
Street Fighter Collection 2	170
Street Fighter EX+ Alpha 2	170
Street Fighter Ex+®	130
Street Skater	40
Street Skater 2	190
Superbikes 2000	190
Supercross 2000 EA	190
Syphon Filter	150
Syphon Filter 2	190
Tarzan	190
Tekken	50
Tekken 2	60
Tekken 3	100
Tempest X3	70
Ten Pin Alley	120
Tenchu	140
Test Drive 5	150
Test Drive Off Road	150
Theme Hospital	40
Theme Park	130
Theme Park World	190
This is Football	150
Thrasher	190
Tiger Woods PGA 2000	190
Time Crisis	80
Toca Touring Car	80
Toca Touring Car 2	130
Tomb Raider	110
Tomb Raider 2	120
Tomb Raider 3	130
Tomb Raider 4	120
Tommi Mäkinen Rally	70
Tomorrow Never Dies	120
Tony Hawk Pro Skate	120
Top Gun	40
Toshinden 4	190
Total NBA 98	70
Toy Story 2	190
Triple Play Baseball 2000	190
Twisted Metal	70
Twisted Metal 2 World Tour	140
Urban Chaos	190
V 2000	120
Vampire Hunter D	190
Warhammer Shadow of the Horned	70
Warhawk	40
Warpath: Jurassic Park	190
Warzone 2100	160
Wayne Gretzky Hockey 98	60
WCW vs Nitro	160
WCW vs NWO Thunder	160
Victory Boxing 2	110
Victory Boxing 3	190
Vigilante 8	90
Vigilante 8: 2n Offense	190
Wild 9	120
Wild Arms	150
Wing Commander 3	60
Wing Commander 4	90
Wing Over 2	160
Wipe Out	60
Wipe Out 2097	120
Wipe Out 3	120
VMX Racing	70
World Cup 98	70
Worms	130
Worms Armageddon	150
V-Rally 2	160
V-Rally Platinum	70
Wu Tang	150
WWF Attitude	160
WWF In Your House	40
WWF Smackdown	190

Wu-Tang
[Tappelupeli] **150:-**
Väkivaltako kaunista?

X-Com 2 Terror From the Deep	160
X-Com Enemy Unknown	120
Xena Warrior Princess	190
X-Files	160
XGames Pro Boarder ESPN	120
X-Men	70
X-Men vs Street Fighter	150
Zero Divide 2	40

Keskusyksiköt ja tarvikkeet

Keskusyksiköt

	Ostamme	Myymme
Dreamcast Euro	850	1350
Gameboy Color	200	395

PlayStation keskusyksikkö
[Käytetty]
Takuu 1kk **495:-**

Gameboy Pocket	80	150
Gameboy Standard	40	100
Nintendo 64	450	200
Playstation	300	545

DC tarvikket

Peliohj.alkup.l	80	160
Rumble Pack	60	110
Scartkabel	40	80
VMS Muistikortti	80	160

N64 tarvikket

Antennikaapeli alkup.	30	80
AV/Scart Kaapeli	30	80
PO Väril.. alkup. N64	75	150
Muistikortti alkup. N64	40	100
Muistikortti tarvike.	30	70
Rumble Pack.alkup.	30	75
X-Tender	25	45

PSX tarvikkeet

PO Dual Shock alkup.	60	160
Muistikortti 15 Block tarv.	20	60
Muistikortti alkup.	40	95
Multi Tap	60	170
Hiiri	50	130
Ase Scorpion	40	100
Ratti Mad Catz/uusin	150	300
X-Plorer	80	160

NINTENDO64 UUTUUKSIA/TULOSSA

Turok 3

[seikkailu] **399:-**

Dinoseikkailu jatkuu..

Mario Party 2

[tasoloikka] **399:-**

Marion uudet partyt!

Mario Tennis

[urheilu] **399:-**

Tennistä Marion kanssa

Zelda Majora's Mask [Seikkailu]

Starcraft [Strategia]

F1 Racing Championship [Kilpa-ajo]

Soita

Pokemon Snap

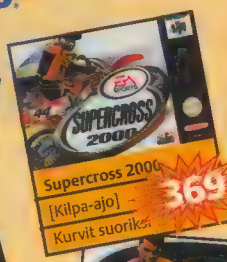
[seikkailu]

Pokemania jatkuu.. **399:-**

SYYS-ALE!

NINTENDO64

WCW Mayhem
[Urheilu]
Rajuja otteita **369:-**

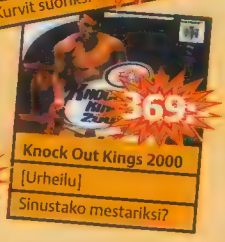


Supercross 2000
[Kilpa-ajo]
Kurvit suorike.. **369:-**

NBA Jam 99
[Urheilu]
Pistä pallo pus.. **249:-**

Hybrid Heaven
[Seikkailu]
Jännitystä **349:-**

Road Rash 64
[Rallia]
Vaarallista! **369:-**



Knock Out Kings 2000
[Urheilu]
Sinustako mestariksi? **369:-**

Destruction Derby
[Rallia]
Kolaroi ja voita! **369:-**

Nuclear Strike 64
[Toiminta]
Paljon kaikeni.. **369:-**

LISÄÄ ALE-PELEJÄ:
Bass Hunter **369:-**, Wipe Out 64 **249:-**, Armorines **369:-**, F-Zero X **249:-**, Top GearOverdrive **249:-**, NBA Live 99 **249:-**, Extreme G2 **369:-**, Lylat Wars **329:-**, WCW vs NWO Revenge **249:-**, Fighters Destiny **369:-**, Quake 2 **369:-**, Doom 64 **369:-**, NHL Pro 99 **369:-**, Ready 2 Rumble Boxing **369:-**, F1 World Grand Prix **249:-**, Lamborghini Challenge **169:-**, Michael Owens WLS **369:-**, Rugrats Treasure Hunt **369:-**, Body Harvest **249:-**

Perfect Dark

[Toiminta]

Vuoden peli **399:-**

Pokémon Stadium +Transfer Pack

[Toiminta]

Pokémonia! **499:-**

Super Smash Brothers	399
Ridge Racer 64	399
Jeremy McGrath Supercross 2000	399
Snowboard Kids	399
Duke Nukem Zero Hour	399
ECW Hardcore Revolution	399
Mario Golf	399
Shadowman	399
Yoshis Story	369
Bugs Life	399
Top Gear Hyper Bike	419
Jet Force Gemini	399
Goldeneye 007	299
Top Gear Rally 2	399
Rocket – Robot on Wheels	399
Banjo Kazooie 3D	399

Earthworm Jim 3D	399
Mario Party	399
Cas levania 2	399
Lego Racers	399
Fighging Force 64	399
Turok: Rage Wars	399
Carmageddon 64	399
Diddy Kong Racing	399
Rayman 2	399
Battle Tanx Global Assaul	399
Hydro Thunder	399
Cyber Tiger	399
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	499
South Park Rally	399
Mario Party 64	299
Zelda The Ocarina of Time	399

NINTENDO64 TARVIKKEET

Action Replay Professional	329
Antennikaapeli Alkup	169
Keskusyksikkö 64, 6 eri väriä	690
PO Alkup., 6 eri väriä	219
Memory Expansion Pack. Alkup.	239
Muistikortti tarvike N64	119
Muistikortti Alkup. N64	169

259:-

Laaturatti pilkkahintaan!

Ratti Ascii Steering Wheel	259
Rumble Pack. Alkup.	159
Transfer Pack	179
X-Tender jatkojohto ohajimelle	99

NEOGEO POCKET

Fatal Fury: First Contact

199:-

AC Adapter Neo Geo Color	149
Neo Geo Color-pelikone,	549
Baseball Stars Color	199
Biomotor Unitron (RPG)	199
Bust ■ Move (Puzzle Bubble)	199
Cherry Master	199
Cool Boarders	279
Crush Roller	279
Cup 98 Color	199
Dark Arms (RPG)	199
Dragon's Wild	199
Fatal Fury: Fist Contac Color	199
Gal's Fighters (SN)	279
King of Fighters R2 Color	199
Link Kabel Color	139
Magical Drop Pocket	279
Metal Slug First Mission	199
Mystery Bonus	199
Neo 21	279
Pac Man Color	199
Pocket Tennis Color	199
Puyo Puyo Color	199

Metal Slug 2nd Mission **299:-**

Puzzle Link 2	279
Samurai Shodown 2 Color	199
SN vs. Capcom:Match of the M	299
Sonic the Hedgehog	299
Turf Master Color	199

Laaja valikoima, nopeat toimitukset

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Yliopistonkatu 3
20100 Turk
puh. 02-27 57 60
fax. 02-25 10 05

www.nordicgames.

postimyynti avoinn
ark 10-18 • la 10-1

Dreamcast

UUTUUDET

Hidden & Dangerous
[Tominta/Strategia]
WW2 Action **359:-**

Grand Theft Auto 2
[ajo-peli]
rallia... **349:-**

J McGrath Supercross 2K
[Ajo-peli]
Motocrossia **359:-**

4 Wheel Thunder	339
Arcatera	369
Caesars alace 2000	369
Chu Chu Rocket	369
Deep Fighter	369
Dragons Blood	369
F1 Racing Championship (UBI)	399
Fur Fighters (Furballs)	369
Gauntlet Legends	369
Giga Wing	369
Heroes of Might & Magic 3	369
Hot Rod City	369
Mar el Vs Capcom 2	369
Metropolis Street Racer	369
Midways G. Arcade Hits 1	369
Nomad Soul	369
Renegade Racers	369
Silver	369
Spirit of Speed	369
Star Wars Episode 1 Racer	369
Street Fighter 3 Double Impact	369
Street Fighter Alpha 3	369
Stunt Grand Prix	369
Super Magnetic Neo	369
Tech Romancer	369
Tony Hawk's Skateboarding	369
Toy Story 2	369
Wacky Races	369

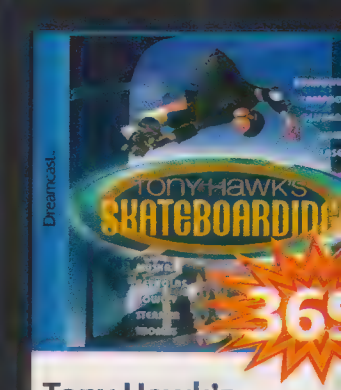
Rainbow Six
[toiminta]
täyttä sotaa.. **369:-**

Ecco the Dolphin
[Seikkailu] **359:-**
Vihdoinkin täällä

MUUT PELIT

MDK 2	369	Hydro Thunder	359	Crazy Taxi	369	Antennikaapeli Alkup.l	139
Slave Zero	369	Jimmy Whites Cueball 2	369	Soul Fighter	369	Antennikaapeli Tar .	99
Worms Armageddon	399	Tee Off Golf	359	Formula 1	399	Keskusyksikkö(ei peliä)l	1795
ECW Hardcore Revolution	369	Tomb Raider 4	339	Incoming	369	PO Dreamcast Sis. Rumb	249
Aero Wings	369	Bust a Move 4	369	Power Stone	369	PO Dreamcast ad Tar .	199
Ready to Rumble Boxing	359	NBA 2K	399	V-Rally 2 Expert Edition	369	PO Alkuperäinen	219
Shadowman	359	Psychic Force /	359	Virtua Striker 2	399	JS Arcade Stick	419
WWF Attitude	359	Trick Style	359	Red Dog	369	Ase DC	329
Vigilante 8 2nd Offense	369	Jo Jo's Bizarre Ad enture	369	Worldwide Soccer 2K	399	Ratti Ferrari Shock 2	495
NFL Quarterback Club 2K	369	Sega Rally 2	369	Mortal Kombat Gold	359	RGB-Kaapeli	119
Pen Pen Tri Icelon	369	Worldwide Soccer Euro 2K	369	Buggy Heat	369	Rumble Pack Tar .	149
Snow Surfers	369	Soul Calibur	369	Sword of the Beserk	369	Rumble Pack Alkup.	179
Suzuki Alstare Racing	329	Wetrix	359	Resident Evil 2	369	VMS Muistikortti	219
Blue Stinger	369	Sonic Adventure	369	Dynamite Cop 2	369	X-Tender	79
Monaco G 2	329	Toy Commander	369	Virtua Fighter 3tb	369		
Re Volt	359	Deadly Skies	369	Wild Metal	369		
Marvel vs Capcom	369	House of the Dead 2	399	Rayman 2	329		

TARVIKKEET



Tony Hawk's Skateboarding
[Urheilu]
Parasta skeittailua!

GAME BOY COLOR

PELIT

Dragon Warrior Monsters	239
Super Mario Bros DX	239
Driver	219
Pokemon Gul	239
Tomb Raider	239
T Hawk's Skateboarding	239
Conkers Pocket Tales	239
FIFA 2000	219
Star Wars Episode 1 Racer	239
Game & Watch Gallery 3	239
WWF Wrestlemania 2000	219
Ready 2 Rumble Boxing	239
Spirou	219

Pokémon **219:-/kpl**

Wario Land 2	219
Game & Watch Gallery 2	199
Muppets	239
Bugs Life	219
Bugs & Lola Bunny	219
F-18 Thunder Strike	219
Konami Winter Games	239
Turok Rage Wars	219

4x4 World Trophy	239
Antz	219
Looney Tunes Martian Al.	219
Super Breakout	219
Chessmaster	219
Wario Land 3	239
Bugs Bunny Crazy Castle 3	219
Tonka Raceway	239
V-Rally	219
Zelda DX	219
Mortal Kombat 4	219
Klustar	219
Tarzan	219
Knock Out Kings 2000	219
Pokemon Blå	219
NHL 2000	219
Pokemon Röd	219

TARVIKKEET

Virta adapter Color & Pocket	129
Game Boy Color-pelikone 6 eri väriä!	569

Pokémon GameBoy laukka

Linkki Kaapeli Gameboy Multi	99
Light Magnifier	139

Näin tilaat:

1. Kirjoita tuotteen nimi, hinta ja henkilötietosi.
2. Leikkaa kuponki irti ja postita.
3. Voit tilata myös osoitte www.nordicgames.fi tai soittaa 02-27 57 60

Toimitusehdot

Gameplay AB, puh 02-27 57 600 Postimyynti avoinna arkisin 10-18, la 10-14 , Fax 02-25 10 055, E-mail asiakaspalvelu palaute@lnordicgames.fi, www.nordicgames.fi

Hinnat. Kaikissa hinnoissa on mukana arvonlisävero. Hinnat on ilmoitettu Suomen markoissa (FIM). Gameplay ei vastaa mahdollisista painovirheistä eikä pelien ilmestymisaikatauluja koskevista muutoksista.Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Toimitukset

1. 14 päivän maksuaika – Lisätiedot puhelimitse numerosta02.27 57 600. Postikulut 35-60mk tilauksen koosta riippuen. Toimitus joko kotiin tai lähinpään postikonttoriin postin toimitusehtojen mukaisesti.

2. Postiennakko – Paketit toimitetaan lähimpään postikonttoriin, josta ne ovat lunastettavissa postin toimitusehtojen mukaisesti maksua vastaan. Postikulut tilauksen koosta riippuen 35-60mk.-

3. Internet-tilaus. Vaihtoehtoina postiennakko, tilaus laskua vastaan (tiedot yllä) sekä mahdollisuus maksaa tilaushetkellä Meritan-pankkikortilla. Toimitus postin toimitusehtojen mukaisesti. Postikulut 35-60mk tilauksen koosta riippuen.

Takuu.
UUdet tuotteet: keskusyksiköillä takuu 12kk,rateilla 3kk, muilla tarvikkeilla ja peleillä 1kk.

Käytetyille tuotteille myönnämme kuukauden takuun (ikk).

Pidätämme oikeuden tuotteiden loppuunmyyntiin. Pidätämme oikeuden tuotteen loppuunmyyntiin, hinnanmuutoksiin ja muihin virheellisiin faktatietoihin ilmoituksissamme ja kotisivuillamme.

Ikärajoitus
Alle 18-vuotiailta vaaditan huoltajan suostumus tilaukselle.

Tilauskuponki

Tuote (tekstaa selvästi)	Hinta

Nimi	E-mail
Osoite	Postinumero ja postitoimipaikka
Henkilötunnus laskulle tilattaessa	
Puhelin	Alle 18-vuotiaan huoltajan allekirjoitus

Gameplay
Vastauslähe
Sopimus
20700-49
20003 Turk

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN MAINITSEMAT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA SYKSYN MITTAAN.

NINTENDO 64

- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 – SYYS
- OPERATION WINBACK – HEINÄ
- POKÉMON SNAP – SYYS
- TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION – SYYS

GAME BOY

- ALFRED'S ADVENTURE – SYYS
- CARL LEWIS: ATHLETICS 2000 – SYYS
- COOL BRICKS – SYYS
- CROC – HEINÄ
- ESPN TRACK & FIELD SUMMER GAMES – SYYS
- GAMES FRENZY – SYYS
- HEROES OF MIGHT & MAGIC – SYYS
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 – SYYS
- MAYA THE BEE 2 – SYYS
- NASCAR 2000 – ELO
- NBA IN THE ZONE 2000 – SYYS
- O'LEARY MANAGER – SYYS
- PERFECT DARK – ELO
- PLAYMOBIL: HYPE – SYYS
- TINTIN: PRISONER OF THE SUN – SYYS
- TOMB RAIDER – HEINÄ
- TUROK 3 – SYYS

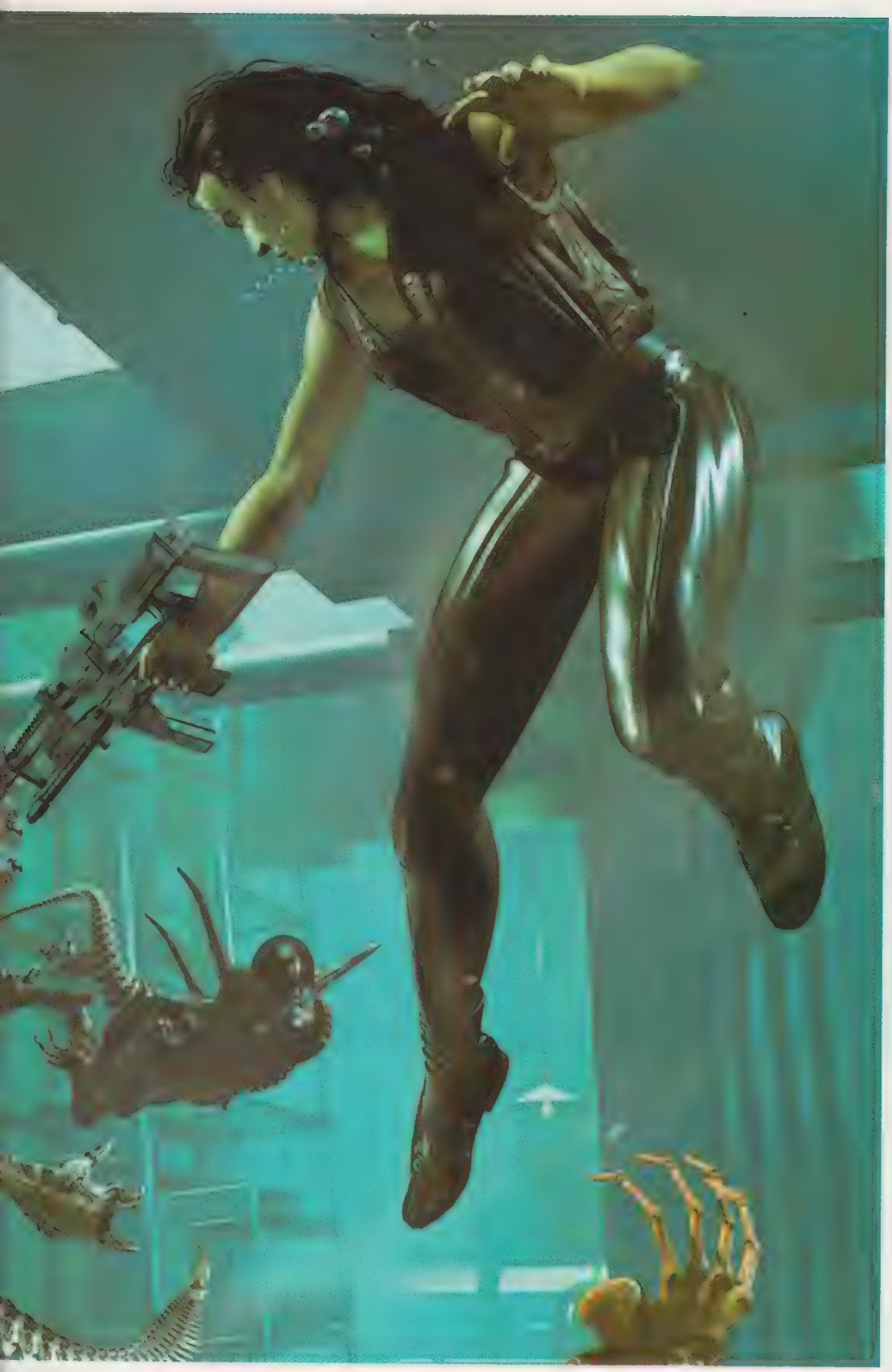
DREAMCAST

- AEROWINGS 2 – ELO
- BANGAI-O – ELO
- CAESAR'S PALACE 2000 – HEINÄ
- DEAD OR ALIVE 2 – HEINÄ
- DEEP FIGHTER – SYYS
- DISNEY WORLD QUEST MAGIC RACING TOUR – ELO
- DRAGON'S BLOOD – HEINÄ
- ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD – SYYS
- FUR FIGHTERS – HEINÄ
- GAUNTLET LEGENDS – HEINÄ
- GIGA WING – SYYS
- GRAND THEFT AUTO 2 – ELO
- GUNBIRD 2 – SYYS
- HIDDEN & DANGEROUS – SYYS
- JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 – ELO
- MAG FORCE RACING – ELO
- MAKEN X – HEINÄ
- MARVEL VS CAPCOM 2 – HEINÄ
- MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS 1 – HEINÄ
- NHL 2K – HEINÄ
- NIGHTMARE CREATURES II – SYYS
- PLASMA SWORD – ELO
- POWER STONE 2 – SYYS
- RAILROAD TYCOON 2 – ELO
- RENEGADE RACERS – HEINÄ
- SOUTH PARK RALLY – HEINÄ
- SPIRIT OF SPEED – HEINÄ
- STREET FIGHTER 3: DOUBLE IMPACT – ELO
- STREET FIGHTER ALPHA 3 – SYYS
- SUPER MAGNETIC NEO – ELO
- SYDNEY 2000 OLYMPICS – ELO
- TECH ROMANCER – HEINÄ
- TONY HAWK'S SKATEBOARDING – HEINÄ
- TOY STORY 2 – SYYS
- URBAN CHAOS – SYYS
- VANISHING POINT – SYYS
- VIRTUA ATHLETE 2K – SYYS
- VIRTUA TENNIS – SYYS

PLAYSTATION

- ACTION BASS – SYYS
- ATV QUAD POWER RACING – SYYS
- CAESAR'S PALACE 2000 – HEINÄ
- CHASE THE EXPRESS – SYYS
- CRISIS BEAT – HEINÄ
- DAVE MIRRA BMX – SYYS
- DESTRUCTION DERBY RAW – HEINÄ
- ECW ANARCHY RULES – SYYS
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 – SYYS
- F1 RACING CHAMPIONSHIP – SYYS
- FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001 – SYYS
- FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 – SYYS
- FRONT MISSION 3 – ELO
- GO BY RC – SYYS
- GRIND SESSION – SYYS
- IN COLD BLOOD – HEINÄ
- INFESTATION – ELO
- JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 – SYYS
- KOUDELKA – SYYS
- MADDEN NFL 2001 – SYYS
- MAGICAL DROP – ELO
- MARTIAN GOTHIC – SYYS
- MIKE TYSON BOXING – HEINÄ
- MILLE MIGLIA – SYYS
- MOHO – ELO
- MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES – SYYS
- MOTO RACER WORLD TOUR 3 – SYYS
- MR DRILLER – SYYS
- NIGHTMARE CREATURES II – SYYS
- PARASITE EVE II – ELO
- PLANET OF THE APES – ELO
- RAMPAGE THROUGH TIME – SYYS
- RAYMAN II – SYYS
- RC REVENGE – SYYS
- REEL FISHING – HEINÄ
- SILENT BOMBER – HEINÄ
- SNOW-CROSS CHAMPIONSHIP RACING – ELO
- SPEEDBALL 2100 – ELO
- SPIDERMAN – SYYS
- STAR TREK: INVASION – SYYS
- SUIKODEN II – ELO
- SUPERMAN – SYYS
- SYDNEY 2000 OLYMPICS – ELO
- TEAM BUDDIES – SYYS
- TENCHU 2 – SYYS
- TERRACON – ELO
- TOCA WORLD TOUR RACING – ELO
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – SYYS
- TOONSTEIN: DARE TO SCARE – SYYS
- TOSHINDEN 4 – HEINÄ
- V-BEACH VOLLEYBALL – SYYS
- VANISHING POINT – SYYS
- VIB RIBBON – ELO
- WACKY RACES – SYYS
- WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION – HEINÄ
- WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER – ELO
- X-MEN: MUTANT ACADEMY – ELO

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.



ARVOSTELUT

VEIKKO

IKÄ: 21
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

FINAL FANTASY - Hurraa! **SHENMUE** - Yksityiskohtia, lisää yksityiskohtia... **PERFECT DARK** - Joanna Dark häärää ja määrää. **CAPCOM GENERATIONS** - Veteraanipelien tylyin, miehekkäin ja iskevin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Ehdottoman pakollinen ostos teille muillekin. **MR. DRILLER** - Kuin muisto Boulder Dashin ajoilta...

TOPI

IKÄ:26
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK - Linkin Gamecube -debyyttiä odotellessa. **VIRTUA TENNIS** - Vuoden urheilupeli. **SPACE CHANNEL 5** - Let´s Disco! **CHRONO CROSS** - Squaren mestariteoksia.

MARTTI

IKÄ:25
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ : FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:

PERFECT DARK - On mahdotonta lopettaa Perfect Darkin pelaamista. **MARVEL VS. CAPCOM 2** - Laadukasta turpajuhlaa veteraaneille. **VIRTUA ATHLETE 2K** - Sega jyrää jälleen kerran. **MR. DRILLER** - Peli, joka kestää pitkään. **ALIEN RESURRECTION** - Pakko-ostos Alien-fanaatikoille.

JOONAS

IKÄ: HÄLYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PULMATIIKKA
EI PIDÄ: JENKKIMATTO

PARASTA:

DRIVER - Siisti. **18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER** - Rankka. **PERFECT DARK** - Täydellinen. **TETRIS** - Paras.

LOVIISA

IKÄ: 23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RAISKINTAPELIT

PARASTA:

SPACE CHANNEL 5 - Discoilu on hauskaa! **MR. DRILLER** - Hmm, kuin eräänlainen Tetris... **POKÉMON PINBALL** - Taskuflipperi! **POKÉMON SNAP** - Idea on cool...

TANELI

IKÄ:23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA FUTIS
PITÄÄ: URHEILU JA RPG
EI PIDÄ: VÄKIVALTAPELIT

PARASTA:

PERFECT DARK - Olen myyty - edelleenkin. **POKÉMON SNAP** - Kaikkia ei tarvitse vangita. **GRADIUS III & IV** - Gradius on aina Gradius. **FINAL FANTASY IX** - Maaginen. **STAR TREK: INVASION** - Beam me up, Scotty.

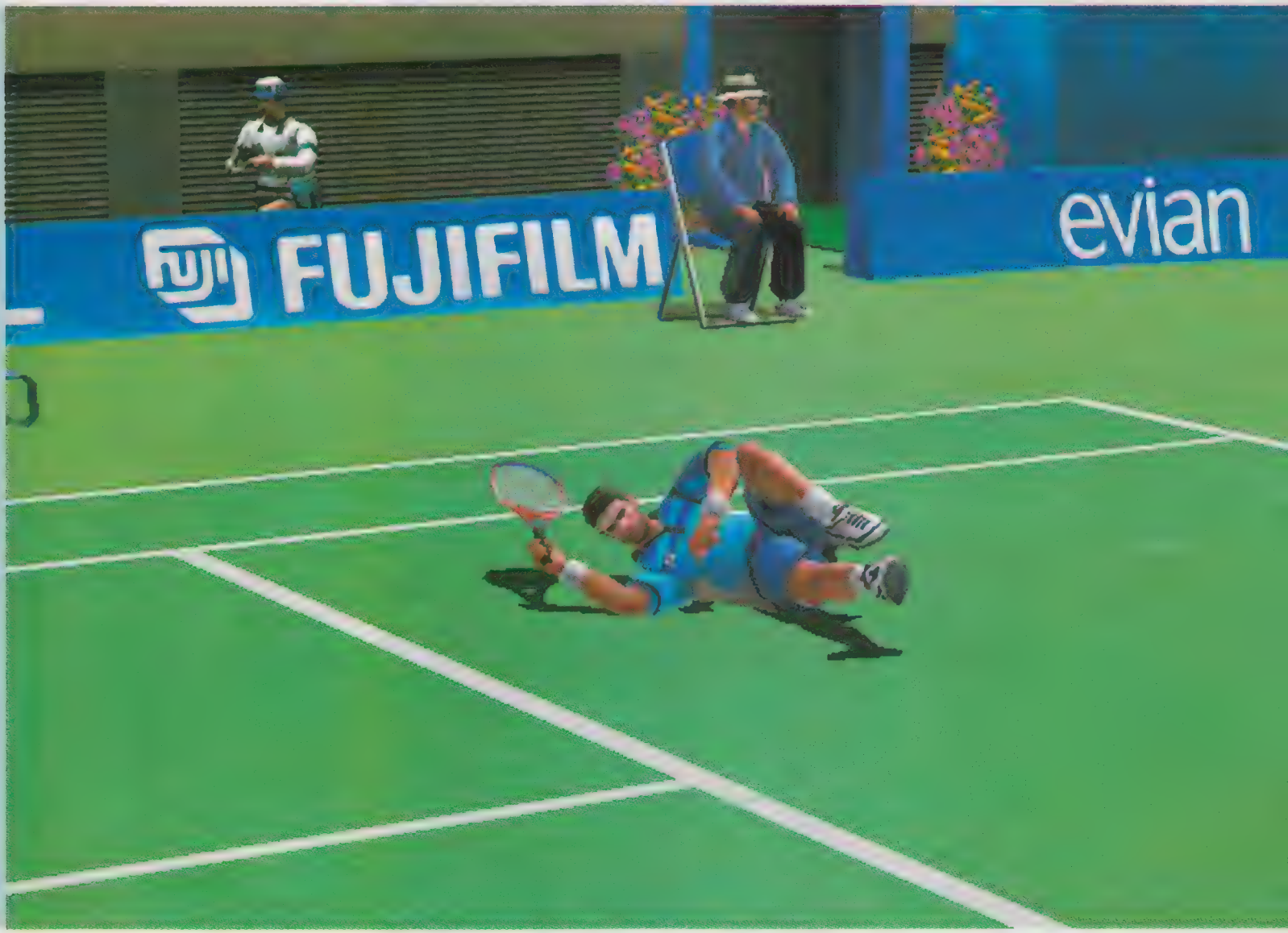
ISKA

IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: SÄHKÖKATKOKSET

PARASTA:

EVERYBODY'S GOLF 2 – Edelleenkin ykkönen. **STAR TREK: INVASION** – Vannoutuneen trekkerin pakko-ostos! **WANHAT MARIO-PELIT** – Joskus on kiva muistella menneitä. **MR DRILLER** – Tasokasta pulmailua.

VIRTUA TENNIS



Kolikkopeliä pelatessamme luulimme, että Sega oli tehnyt voittamattoman tennispelin. Nyt tiedämme erehtyneemme. Dreamcast-versio on nimittäin vielä parempi.

Rakkautta ensi silmäyksellä. Kiinnostuin heti kun kuulin Segan aikeista tehdä tennispeli pelihalleihin. Muutama kuukausi myöhemmin olin kokeillut peliä ja olin vakuuttunut. *Virtua Tennis* oli luultavasti kaikkien aikojen paras tennispeli. Ainoa huono puoli oli se, että matsit kestivät vain kolmen pelin ajan. Muuten peli oli pelkästään täydellinen. Peliohjaus oli yhtä sulavaa kuin simppeliä, grafiikka oli terävimpiä mitä urheilupeleissä oli nähty ja useimmat maailman kaikkein parhaimmista pelaajista yrittivät päihittää toisiaan pelin kentillä.

Ei taida tulla yllätyksenä, että maailman pelihalleissa suurin osa peleistä on lähtöisin Segan katon alta. *Crazy Taxin, Jambo Safarin ja Virtua Tenniksen* kaltaisten pelien siivin pelitalo on enemmän tai vähemmän vallannut tilan itselleen. Ja koska Segan kolikkopelit ovat niin korkealaatuisia, melkein kaikki nimikkeet käännetään Dreamcastille. Dreamcast puolestaan on niin kehittynyt konsoli, että käännöksistä on mahdollista tehdä täydellisiä, ja siten Sega voi ilman suuria ponnistuksia tuottaa korkeatasoista viihdettä kahdelle eri pelikoneelle. Minun nähdäkseni juuri se on Segan vahvin ase, mitä tulee sekä Dreamcastin tulevaisuuteen että Segan maineeseen TV-pelinvalmistajana.

Matka sijalta 270 maailman ykköseksi on pitkä ja hikinen. Aluksi vastapuolella on varsinaisia kenttäraakkeja, vaan eipä aikaakaan kun verkon tuolla puolen mailaa heiluttaa nuori lupaus, joka janoaa voittoa vähintään yhtä vimmatusti kuin pelaaja itse.

Sitä vastoin minua hämmästyttää se, että Sega on suhteellisen lyhyessä ajassa tuottanut niin monia uskomattoman hyviä urheilupelejä. Minulla ei ole harmainta aavistusta tämän näköjään yhtäkkisen taidon syntyperästä, mutta olen kuitenkin valmis nimeämään Segan tämän hetken parhaaksi urheilupelien tuottajaksi. Paremmaksi kuin Konami tai Electronic Arts. Voitte siis kuvitella, millaiset odotukset tässä päässä kohdistuivat *Virtua Tenniksen* Dreamcast-versioon.

Jos peliautomaattiversio on tullut tutuksi, pelaaja huomaa heti ettei kyseessä ole mikä tahansa konvertointi. Puhtaasti teknisessä mielessä Dreamcast-versio on tismalleen alkuperäisen pelin kaltainen, mutta on Sega lisännyt peliin jokusia uutuuksiakin.

Ensinnäkin matseista voi tehdä pidempiä. Enimmän

Tuplamatseja ei *Virtua Tenniksen* pelihalliversioissa ollut, ja ne tekevät Dreamcast-versiosta vain paremman.

Turnaukset ovat luonnollisesti kopioita todellisista esikuvista. Australia Challenge pelataan kovalla alustalla ja aurinko korventaa pelaajia, tuomareita ja yleisöä. Jännittävämpää viittä erää saa harvoin kokea.

aikaa ne jatkuvat yhtenä eränä. Pelaajia on kaksi kertaa niin paljon kuin ennen, mutta kahdeksan uutta tulokasta saa esiin vain pelaamalla tarpeeksi hyvin turnauksissa. Suurimpina uutuuksina on kuitenkin mahdollisuus pelata tuplamatsia neljällä pelaajalla yhtaikaa ja pelimuoto World Circuit Mode.

Arcade Mode on, kuten nimestä käy ilmi, sama pelimuoto kuin kolikkopelissä. Siinä valitaan pelaaja, jolla otetaan mittaa eri vastustajista kuvitteellisilla kentillä. Mitä pitemmälle päästään, sitä vaikeampaa vastusta on tiedossa. World Circuit Modessa jutun juoni on kuitenkin toinen. Kun pelaaja on valittu, alkaa rankka treeni. Aluksi opitaan tärkeät peruslyönnit, koholyönti, syöttö ja lentolyönti. Treenata voi joko valmentajan ohjauksessa tai ottelujen lomassa. Jokaisen onnistuneen treenivuoron jälkeen pelaajalle tarjoutuu uusia harjoittelumahdollisuuksia. Myös rahapalkkioita on luvassa. Palkkiorahat tulevat tarpeeseen tenniskaupassa käytäessä. Sieltä saa kaikkea urheilujuomista ja uusista tennismailoista harjoitusvastustajiin. Taitojen karttuessa pelaajan asema ranking-listalla paranee. Matka sijalta 270 maailman ykköseksi on kuitenkin pitkä ja hikinen. Aluksi vastapuolella on varsinaisia kenttäraakkeja, vaan eipä aikaakaan kun verkon tuolla puolen mailaa heiluttaa nuori lupaus, joka janoaa voittoa vähintään yhtä vimmatusti kuin pelaaja itse.

Uudet ideat saavat pelin pitämään otteessaan kauemmin, mutta eniten minua riemastuttaa sama tunnelma kuin kolikkopelissä. Pelin ohjauksen perustana on ajoitus ja sehän on fiksuin tapa rakentaa tennispeli. Sillä vaikka pisimmät lentolyöntimittelöt tuntuvat hivenen liioitelluilta, ne tekevät pelistä paljon hauskemman kuin niissä tennissimulaatioissa, joita olemme nähneet läjäpäin vuoden varrella. Ja koska vastustajilla tosiaan on omat pelityylinsä, ne kannattaa opetella tietääkseen, koska kannattaa siirtyä verkon tuntumaan ja missä tilanteessa taas on paras pysytellä takarajalla.

Jos pitää mainita jotain huonommin onnistunutta, on pakko nurista äänistä. Ääniefektit ovat sinällään ihan hyviä, mutta jää hämäräksi, miksi Sega itsepäisesti suosii hirveitä hardrock-kipaleita. Samalla voi miettiä, mitä järkeä ylipäänsä on soittaa musiikkia matsien aikana. Varsinkin, kun matsit ovat usein niin jännittäviä, että pelaaja ei pysty keskittymään mihinkään muuhun kuin peliin.

Tässä vaiheessa olette jo varmasti ymmärtäneet, että suuret odotukseni täyttyivät. Virtua Tennis on nykyaikainen tennispeli, joka kerää potin suurinpiirtein kaikilta kilpailijoilta. Osittain siksi, että peli on niin julmetun hyvä, ja osittain siksi että siitä irtoaa iloa periaatteessa loppumattomiin. Katsokaakin, että hankitte pelin heti kun voitte. Ette tule pettymään. Lupaan sen.

TANELI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SEGA** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Yksityiskohtaiset kasvot, vaihtelevat ilmeet ja melkein epätodellisen kauniit animaatiot.	8
ÄÄNET	Hyvät ääniefektit. Musiikin olisi voinut jättää kokonaan pois.	5
KONTROLLI	Oikealla ajoituksella kaikki on mahdollista.	9
HAASTE	Tähän tuskin tuskastuu. Täydellisestä jää puuttumaan vain kunnon turnaus.	9
YHTEENSÄ	Melkein täydellistä.	9

POKÉMON SNAP

Mikä tahansa foto ei Oakin proffalle kelpaa.

Retki alkaa rannalta, ja saman radan voi tutkia monta kertaa.

Pokémon on pala purtavaksi eläinystäville. Yhtäältä tekisi mieli saada kaikki söpöt hirviöt, mutta toisaalta tuntuu raa´alta repiä ne luonnollisesta elinympäristöstään. *Pokémon Snapissa* pelaaja välttyy tunnontuskilta.

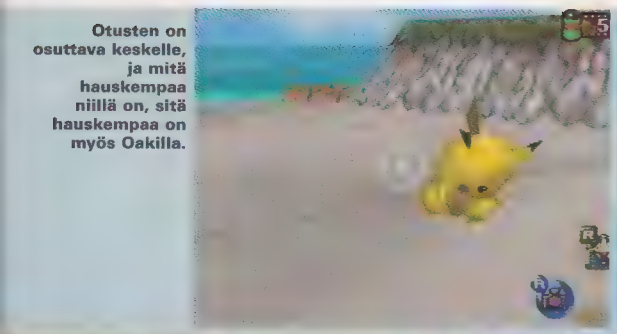
Pokémon-hysteria jatkuu kuin ei koskaan aikoisikaan tyrehtyä. Pikachu-aiheisissa T-paidoissa tai Game Boy –versioissa ei vielä ole kylliksi, vaan Nintendo yrittää kehittää alun perin 8-bittisen konsolin peli-ideaa uuteen tekniikkaan sopivaksi. Kuten *Pokémon Stadium* Nintendo 64:lle. Ja sekin oli oikeastaan vain jatkoa Game Boy –pelille. Vaikka Nintendo onnistui osoittamaan, että konsepti toimii myös paikallaan olevalla konsolilla, teko ärsytti minua. Niin niin, olihan Pokémon vallankumouksellinen peli-idea, mutta humu on jo hiiltynyt. Uusien *Pokémon*-pelien olisi pakostakin oltava enemmän kuin alkuperäisen pelin muunnoksia, mikäli Nintendo haluaa säilyttää asemansa kekseliäänä pelinkehittäjänä. Ja *Pokémon Snap* on ehdottomasti askel oikeaan suuntaan. Sillä se on tosiaan täysin uusi peli, jossa pikkupeikkoja ei tarvitse vangita eikä valmentaa.

Pelin alussa nuori valokuvaaja Todd saa tehtävän Professori Oakilta. Professori tutkii totuttuun tapaansa Pokémon-lajeja ja tutkimustaan varten hän tarvitsee valokuvia. Todd lähteekin matkaan Professori Oakin laboratorioon Pokémon Islandille, eräänlaiselle Pokémonien suojelualueelle.

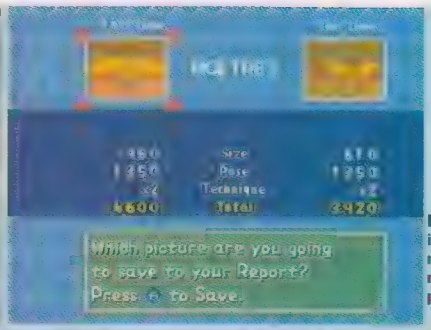
Saari on jaettu eri alueisiin, jotka pelissä toimivat ratoina. Ensiksi käydään rannalla. *Pokémon Snapin* perusajatus on sama kuin muissakin *Pokémon*-peleissä, pelaajan täytyy löytää mahdollisimman monta Pokémonia. Saaren uusiin osiin pääsee, kun hirviöitä on löytynyt tarpeeksi monta. Mutta ei siinä vielä kaikki. Kuvien täytyy olla myös hyviä.

Joka radan jälkeen pelaaja saa itse valita, mitkä valokuvat haluaa näyttää Professori Oakille. Kuva valitaan kustakin hirviöstä vuorotellen. Professori Oak arvioi kuvat neljän kriteerin mukaan. Tarkoituksena on saada hyviä lähikuvia. Bonuspisteitä heruu, jos kuvaaja on sen lisäksi onnistunut saamaan monta hirviötä samaan kuvaan. Kaikkein tärkeintä on kuitenkin saada hirviöt kuvan keskelle. Professori Oak jakelee

Kehittymisprosessilla on tärkeä tehtävänsä myös muissa peleissä, mutta Nintendo on kehittänyt ideaa loistavasti. Sama pätee muuten koko pelikonseptiin. Perusidea, hirviöiden keräily, on muuttumaton, ja silti Nintendo on onnistunut tekemään täysin uuden pelin.



Otusten on osuttava keskelle, ja mitä hauskempaa niillä on, sitä hauskempaa on myös Oakilla.



Pelaaja saa itse valita, mitkä kuvat näyttää professorille.

pisteitä melko avokätisesti ja jos hänet saa tyytyväiseksi, pisteet tuplaantuvat heti. Lisäksi on tärkeää saada mahdollisimman eläväisiä kuvia. Sitä tarkoitusta varten pelaaja saa pelin aikana apuvälineitä. Kun aluksi lähdetään tutkimaan rantaa, pelaajan on tyytyminen melko ankeisiin kuviin, mutta kun apuna on omenoita ja Pester-kuulia, pelaaja voi esimerkiksi houkutella Pikachun surffilaudalle ja herättää nukkuvan Snorlaxin. Myöhemmin pelissä apuvälineistä on hyötyä uusien reittien raivaamisessa, patojen avaamisessa ja kytkinten käyttämisessä.

Koska Pokémon Island on luonnonsuojelualuetta, ei hirviöiden joukossa pääse vaeltamaan. Siksi Professori Oak on tekaissut kantosiipialuksen, jota hän kutsuu Zero Oneksi. Aluksen avulla pelaaja voi tutkia ratoja. Ohjaimen C-nappulat vaihtavat kamerakulmia. Vasemmanpuoleisesta C-nappulasta Todd katsoo vasemmalle, keskimmäisestä hän katsoo taaksepäin ja niin edelleen. Se on hyvä silloin, kun halutaan ottaa valokuvia, mutta jos tarkoitus olisi vain katsella ympärilleen, analoginen ohjausvipu on kätevämpi. Kun pelaaja näkee hirviön, jonka haluaa saada filmille, voi zoomata Z-napista. Valokuvan ottaminen onnistuu sitten A-napukasta.

Koska saman radan voi pelata vaikka kuinka monta kertaa, ei pelaajan tarvitse huolehtia filmin kulumisesta. Ja se jos mikä on mahtavaa. Silloin saa nimittäin rauhassa keskittyä näppäämään mahdollisimman upeita otoksia. Jotkut hirviöt pitää sitä paitsi kuvata 15 kertaa, jotta niistä kehittyisi uusia lajeja. Hirviöt saa kehittymään myös laittamalla ne kosketuksiin erilaisten aineiden kanssa. Kolmannella radalla pelaaja näkee esimerkiksi Charmeleon-hirviön laavalammikon vieressä. Jos hirviötä heittää omenalla, se heittäytyy lammikkoon ja muuttuu Charizard-hirviöksi.

Kehittymisprosessilla on tärkeä tehtävänsä myös muissa peleissä, mutta Nintendo on kehittänyt ideaa loistavasti. Sama pätee muuten koko pelikonseptiin. Perusidea, hirviöiden keräily, on muuttumaton, ja silti Nintendo on onnistunut tekemään täysin uuden pelin. Ja vaikka olen melko varma siitä, että nuorimmat pelaajat hurraavat nähdessään uudet versiot suosikkihirviöistään, uskon että Nintendo onnistuu puhuttelemaan varttunuttakin peliväkeä. Pokémon Snapissa on nimittäin yhtä lailla kyse estetiikasta kuin maanisesta keräilystä. On kiinni vain asenteesta, jaksaako pelaaja lisäksi käyttää paljon aikaa todella siistin fotoalbumin luomiseen.

TANELI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **HAL** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄINEN MUISTI**

GRAFIIKKA	Sekä hirviöt että ympäristöt ovat todella hyvin tehtyjä. Jotkut radat olisivat kuitenkin voineet olla vaihtelevampia.	7
ÄÄNET	Hetkittäin todella hienoa ja peliin sopivaa musiikkia, mutta paikoin raidat kuulostavat tosi monotonisilta.	6
KONTROLLI	Yksinkertaista mutta hyvää.	7
HAASTE	Peli kestää melko pitkään, jos pelaaja pitää valokuvauksesta. Muutoin kesto jää rajalliseksi.	6
YHTEENSÄ	Erilaista ja hauskaa.	7

SPACE CHANNEL 5

Sega osoittaa *Space Channel 5:llään* ja yhdellä värikkäimmistä TV-pelipersoonallisuuksista pitkään aikaan, että yhtiöllä on tarkka tuntuma moderniin pelisuunnitteluun ja erikoisiin pelikehyksiin. Valitettavasti elämys on lyhytkestoinen, sillä neljä rataa ovat kaikki toistensa kaltaisia ja melko nopeita selvittää.

Oranssiin puettu Ulala saa tanssiessaan kaikki mukaansa.

Ulala on roosatukkainen, vahvasti meikattu TV-kanava Space Channel 5:n reportteri. Huomiota herättävien asusteidensa ja raflaavien koreografioiden avulla hän aikoo nostaa kanavan katsojalukuja nollasta sataan prosenttiin.

Kun neiti metsästää skuuppeja ja raportoi pelin tapahtumapaikkana toimivan tulevaisuuden galaksin tapahtumista, hän joutuu keskelle invaasiota toisesta ilmakehän osasta. Moniväriset avaruusolennot, joilla on kasvoina TV-ruudut, vievät ihmiset planeetalleen panttivangeiksi, aivopesevät heidät ja pakottavat tanssimaan hysteerisesti. Ulala on ihmisten ainoa toivo, koska hän tanssii kuin oikea diskodiiva superkorkeista korkokengistään huolimatta. On kuitenkin kiinni pelaajan taidoista, onnistuuko Ulalan seurata avaruusolentojen liikkeitä siksi kunnes nämä antavat periksi.

Ulala on taidokkaasti suunniteltu ja liikkuu valtavan ihmismäisesti, bailasi hän sitten hieman horjuvin saapikasaskelin tai kädet lennokkaasti ilmassa heiluen, lanteet keinuen ja villein askelkuvioin. Jopa hänen pelissä kohtaamansa kolmiulotteiset hahmot tekevät vaikutuksen, esimerkiksi kilpaileva toimittaja Pudding, yksi loppuvastustajista; Evila, ja itse Space Michael Jackson, joka näyttää digitaalisen version klassisesta moonwalkista. Avaruusolennot näyttävät Barbapapojen sukulaisilta, ja niitä on kaikenvärisiä ja –muotoisia.

Aluksi peli on valtavan helppo. Varsinkin, jos pelaajalla on hiukankin rytmitajua ja kokemusta saman tyylilajin peleistä, kuten *Vib Ribbonista, PaRappa the Rapperista, Beatmaniasta* tai vastaavista. Kunhan vain kuuntelee musiikkia, seuraa avaruusolentojen ottamia tanssiaskelia ja toistaa ne oikeassa järjestyksessä, kun oma vuoro koittaa. Kaikki askelet on määrä tanssia musiikin tahdissa, joten huolellinen kuunteleminen ja tahdin hakkaaminen jalalla helpottaa suoritusta. Nimittäin joka kerta, kun yhdistelmä on käyty onnistuneesti läpi, tempo kiihtyy ja askelyhdistelmät pitenevät.

Jonkin ajan kuluttua avaruusolentojen tanssiaskelten jäljittely ei enää riitä. Pitää myös ampua, kun otukset sanovat *shoot*. Yhdistelmä voi olla myös up-down-left-down-right-shoot-shoot-shoot-shoot. Ruudulla näkyy

Ulala on taidokkaasti suunniteltu ja liikkuu valtavan ihmismäisesti, bailasi hän sitten hieman horjuvin saapikasaskelin tai kädet lennokkaasti ilmassa heiluen, lanteet keinuen ja villein askelkuvioin.

joukko sydämiä jokaisen tärkeän tanssituokion aikana, ja jokaisesta mokasta katoaa yksi sydän sen lisäksi, että katsojaluvut laskevat hitaasti. Jos sitä vastoin koko tanssi taittuu kunnialla, katsojaluvut kasvavat. Ja jatkoon päästäkseen pelaajan tarvitsee saavuttaa joka radalla tietty katsojaprosentti. Jos niin ei käy, Ulala alkaa hoiperrella ja lopulta lähetys keskeytetään ja ruudun täyttää lumisade

Jos pelaaja on musikaalinen ja hänellä on hyvä reaktiokyky, *Space Channel 5:stä* voi selvitä helpollakin. Siinähän täytyy vain muistaa painaa A:ta, kun avaruusolennot huutavat *shoot*, ja B:tä kun halutaan vapauttaa vangittu ihminen. Niin, ja keskittymistä ei saa päästää herpaantumaan, kun yhdistelmät pitenevät. Ruudulla näkyy mihin suuntaan pitää painaa vai täytyykö ampua. Mutta kun kaikki yhtäkkiä onkin peilikuvaa ja pelaajan pitäisi painaa oikealle, kun haastaja painaa vasenta tai ylös vasemman sijaan, juttu alkaa helposti luisua käsistä.

Tanssimisen lomassa on tylsiä siirtymisvaiheita, kun Ulala menee uuteen huoneeseen, ohjaustorniin tai vastaavaan. Pelin sujuvuuteen tulee kitkaa ja pelaajan energiataso laskee istuskelun ja odottelun seurauksena. Erityisen tylsältä välijaksot tuntuvat silloin, kun sama rata pitää pelata monta kertaa katsojalukujen kartuttamiseksi. Miinusta tulee myös ratojen liiasta samankaltaisuudesta. Vaikeustaso tietysti nousee hieman, mutta ratojen ominaisuuksia ei voi vaihdella loputtomiin, vaan ne toistuvat kerta toisensa jälkeen.

Musiikki ei tunnu yhtä kekseliäältä kuin tämän pelin grafiikka, vaikka se olisikin ollut tärkeämpää kuin hahmojen ja ympäristöjen ulkonäkö. Tottahan kaiuttimista raikaa rytmimusaa, muttei se saa jäseniä nykimään. Tanssivarvasta alkaa kolottaa korkeintaan Ulalan ansiosta, sillä hänen innostuneet huudahduksensa ja energinen tanssityylinsä tosiaan kohottavat tunnelmaa.

Tuntuu kuin kehitystiimi United Game Artists olisi keskittynyt viehätysvoimaisen päähahmon ja omaperäisten vihollisten ja sivuhahmojen luomiseen. Pelin aikana pelaaja törmää runsaaseen joukkoon mielikuvituksekkaan näköistä sakkia. Mutta pelikonseptin kehittämiseen olisi pitänyt käyttää yhtä paljon energiaa kuin hahmoihin. Silloin Space Channel 5:stä olisi ollut iloa pitempäänkin.

LOVIISA

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MUSIIKKI**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **UNITED GAME ARTISTS**
MYYNNISSÄ **LOKAKUU** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Omaperäisiä ja huoliteltuja henkilöhahmoja, psykedeelisiä avaruustyylisiä ratoja.	9
ÄÄNET	Puhdasta tanssimusaa jokusella klassisella kipaleella höystettynä.	7
KONTROLLI	Heittelehtii toisinaan, mutta toimii useimmiten.	7
HAASTE	Neljä täysin liian lyhyttä rataa jättävät pelin liian laihaksi.	5
YHTEENSÄ	Tuoretta ja pirteää designiä, mutta pelinä liian lyhyt.	7

SYDNEY 2000 OLYMPICS

12 lajin kimpussa saattaa nousta hiki pintaan.

Pelin parissa on kiva muistella kisojen tähtihetkiä.

Viralliset urheilupelit ovat yleensä suosittuja. On kuitenkin vaarana, että monet pettyvät *Sydney 2000 Olympicsiin.*

Eidos on saanut melkoisen etumatkan kilpailijoihinsa. Se on ainoa pelitalo, jolla on lisenssi kesäolympialaispeliin, ja viralliset urheilupelit käyvät yleensä hyvin kaupaksi. Riittää kun katsoo Electronic Artsin myyntilukuja. Ja vaikka joukossa on varsinaisia kultakimpaleitakin, pitää rehellisyyden nimissä mainita että monet Electronic Artsin peleistä ovat lopultakin melko keskinkertaisia. Yhtiön viimeisin jalkapallopeli *Euro 2000* on valaiseva esimerkki siitä, kuinka tärkeitä suurten urheilutapahtumien lisenssit ovat. Vaikka peli oli huomattavasti huonompi kuin vuoden vanha *FIFA 2000,* Electronic Arts päästi kakisematta pelin markkinoille. Päättäjät tietysti tiesivät, että viralliset urheilupelit ovat varma menestys.

Mutta nyt kyseessä on siis Eidos. Tai oikeastaan Attention to Detail sai Eidokselta tehtäväkseen kehittää *Sydney 2000 Olympicsin.* Lisenssistä huolimatta mukaan on saatu vain 12 olympialajia, mikä sekin on melko paljon muihin genren peleihin verrattuna. Monet lajeista, niiden joukossa 100 metrin aidat ja korkeushyppy, tuntuvat turhan tutuilta, kun taas kolmiloikassa ja kilpapyöräilyssä on odottamattomiakin aineksia. Peliä kokonaisuutena ajatellen viimeksi mainitut lajit ovat mielestäni parhaita. Pyöräilyssä ajetaan kolmihenkisin joukkuein, ja riittävä sorminäppäryys tuntuu olevan ainoa millä on merkitystä. Uimahypyt olisivat voineet olla hyvinkin hauskoja, jos hyppyyn olisi voinut vaikuttaa muuten kuin kahta voimanäppäintä painamalla. Jo kaikkein varhaisimmissakin yleisurheilupeleissä pelaaja voi esimerkiksi säädellä veteen tuloa ohjausvivusta. Pelkästään se olisi tehnyt lajista hauskemman ja tarjonnut enemmän haastetta.

Pyöräilyn tavoin useimmissa lajeissa on lähinnä tarkoitus painaa joitain ohjaimen nappuloista mahdollisimman vikkelästi. Tapa alkaa olla jo yleisurheilupelien standardi, joten on helppo ymmärtää miksi se on käytössä tässäkin pelissä. Viime aikoina tapaa on kuitenkin muokattu. Konami luopui ensimmäisenä yhden nappulan hakkaamisesta ja otti käyttöön useiden nappuloiden ja ajoituksen yhdistelmän. Attention to Detail on yrittänyt tulla samankaltaiseen lopputulokseen, mutta minusta heillä ei ole ollut konsepti kovin hyvin hanskassa. Osa lajeista, esimerkiksi 100 metrin aidat, perustuu kuitenkin pelkkään nopeuteen, joten on vaikea käsittää, mihin nappuloita tarvitaan

enemmän kuin yksi. Sitä vastoin esimerkiksi uinnissa lisänäppäin hengittämiseen olisi tullut tarpeeseen. Useamman näppäimen tarkoitushan on se, että oikein käytettyinä ne antavat radoille lisäsyvyyttä. Ellei niin ole, ei ole mitään mieltä tehdä pelistä turhan monimutkaista.

Sydney 2000 Olympics pitää sisältään harjoittelumahdollisuuden lisäksi kaksi varsinaista pelityyliä: Arcade Moden ja Olympic Moden. Arcade Modessa urheillaan jonkun pelissä mukana olevan maan edustajana. Lajien järjestyksen saa itse päättää, eikä karsintarajoja ole estämässä etenemistä huonon suorituksen jälkeen. Olympic Modessa on määrä muodostaa oma olympialaisjoukkueensa. Se tapahtuu treenaamalla. Joka lajia varten on oma urheilijansa, mutta joka lajissa ei tarvitse läpäistä karsintaa, ellei niissä halua taistella mitalisijoista. Olympialaisiin voi osallistua kolmen karsintakisan jälkeen. Vastus on kerta kerralta tiukempaa, minkä olisi kai tarkoitus innostaa pelaaja treenaamaan lisää. Kaikki lajit eivät kuitenkaan vaadi yhtä paljon harjoitusta. Pikajuoksijan täytyy kuluttaa rutosti aikaa punttisalilla saadakseen mahtavat muskelit. Uimahypyissä on sen sijaan tärkeintä tarkkuus, eikä parin treenin jättäminen väliin tee hallaa. Ja koska treenaaminen on melko yksitoikkoista, ei ole vaarana että salilla tulisi oleiltua turhanpäiten.

Sydney 2000 Olympicsissä on joitakin hyviä kohtia, mutta kokonaisuudeltaan peli jää keskinkertaiseksi. Urheiluhullu kun olen, se on minusta tosi tylsää, sillä muita olympialaispelejä ei ole

Vaikka en kummemmin ollut odottanut Eidoksen virallista kesäolympialaispeliä, olen kuitenkin pettynyt lopputulokseen. *Sydney 2000 Olympicsissä* on joitakin hyviä kohtia, mutta kokonaisuudeltaan peli jää keskinkertaiseksi. Urheiluhullu kun olen, se on minusta tosi tylsää, sillä muita olympialaispelejä ei ole. Eikä tämä tosiaan ollut ensimmäinen kerta, kun peliyhtiö ei onnistu astumaan urheilulisenssin suomiin saappaisiin. En väitä että Eidos olisi Electronic Artsin tavoin laskelmoiva, mutta saa miettimään onkohan yhtiö yhtä ylpeä *Sydney 2000 Olympicistä* kuin lisenssistä.

TANELI

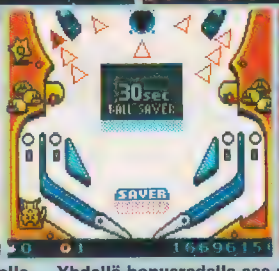
PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **ATTENTION TO DETAIL**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT PELIKONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Todentuntuista, mutta jotenkin väritöntä	6
ÄÄNET	Hyvät selostajat.	7
KONTROLLI	Yksitoikkoista, ei innosta.	4
HAASTE	Puuhaa on paljon, mutta ohjaus ja pitkät latausajat käyvät hermoille.	6
YHTEENSÄ	*Sydney 2000 Olympicsissä* ei ole tarvittavaa urheilujuhlan tuntua.	5

Kontrollin kummallisuudet vievät osan urheiluhumusta.

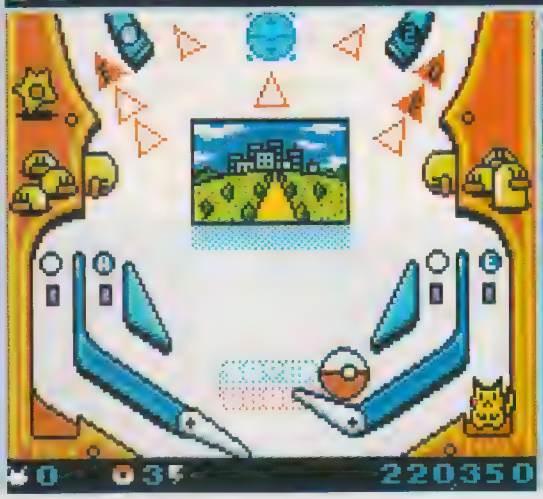
Lajit eivät tarjoa paljoakaan uutta.

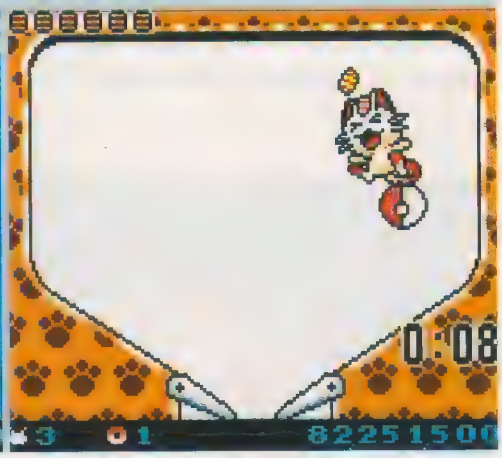
POKÉMON PINBALL



Pokémonin saa napattua, kun siihen osuu Poképallolla kuusi kertaa.

Yhdellä bonusradalla saa pisteitä Meowtiin osumisesta.





Kannettavassa flipperipelissä *Pokémon Pinballissa* täytyy toisten Pokémon-pelien tavoin kerätä 150 hirviötä. Nintendo on vain keksinyt uuden keräystavan.

Pokémon Pinball on kannettava *Kirby's Pinball Land*in tyylinen flipperipeli. Erona on vain se, että ensin mainittu on hieman todentuntuisempi sisäisen tärinäefektin ansiosta. Sikäli kun siitä nyt on mitään hyötyä flipperissä. Parhaimmillaan tärinäefekti on otettuna pois päältä, sillä silloin peliä ei häiritse mikään ja tärinäakut voi ottaa pois, jolloin Game Boysta tulee kevyempi käsitellä.

Peli koostuu kahdesta flipperistä, punaisesta ja sinisestä, ja niitä pelataan samalla tavalla kuin oikeitakin flippereitä. Pelaajan täytyy seurata ohjeita, katsoa missä tuikkii pylväitä ja missä on aukkoja, joista sinkoilevat flipperipallot, tässä tapauksessa tietysti Poképallot - mitkäs muutkaan - voivat siirtyä flipperin toiseen osaan. *Pokémon Pinballissa* päämääränä on kerätä 150 hirviötä. Se tapahtuu osumalla Pokémoniin flipperipallolla kuusi kertaa, jolloin Pokémon siirtyy pelaajan Pokédexiin. Kaikkia Pokémoneja ei kuitenkaan voi vangita samalla tavalla, osa niistä kehittyy pelin aikana, ja punaisessa ja sinisessä versiossa täytyy käyttää eri taktiikoita. Kaikkien 150 hirviön kerääminen kestää aikansa, joten peli alkaa pian maistua poké-puulta, ellei pelaaja todella pidä flipperistä. Mutta jos flipperistä pitää, tätä voi tosiaan pelata iät ja ajat. Kun pallo on täyttä vauhtia menossa puomien ohi, sen voi lisäksi tönäistä takaisin peliin. Ja sitten voi jatkaa pisteiden keruuta, jatkaa radoille jotka näkyvät pienessä kuvaruudussa keskellä, ja kerätä hirviöitä.

Pelissä on neljä bonusrataa, kaikki Pokémon-aiheisia. Yhdessä on tarkoituksena ampua Meowtia flipperipallolla. Osumasta Meowt antaa pikku bonuksia, jotka voi kerätä myös flipperipallolla. Bonusradat ovat pienempiä kuin tavalliset radat, mikä helpottaa pelaamista jonkin verran. Punainen ja sininen flipperi ovat nimittäin niin laajoja, että ne on pitänyt jakaa kahtia, jotta ne mahtuisivat Game Boyn ruudulle. Kun pallon laukaisee todella kovaa, ruutu kerii ylöspäin ja pelaamiseen tulee tauko. Aluksi häiriö tuntuu ärsyttävältä, mutta tovin pelattuaan siihen kyllä tottuu. Ja kun hirviöiden keräily on temmannut mukaansa, ei paussia enää edes huomaa.

Pokémon Pinball on kiva peli, jos pelaaja pitää Pokémoneista ja TV-peliflipperistä. Pokémon-aiheinen nimi ei kuitenkaan saa houkutella harhaan, sillä tällä pelillä ei ole mitään tekemistä Pokémon-roolipelin kanssa.

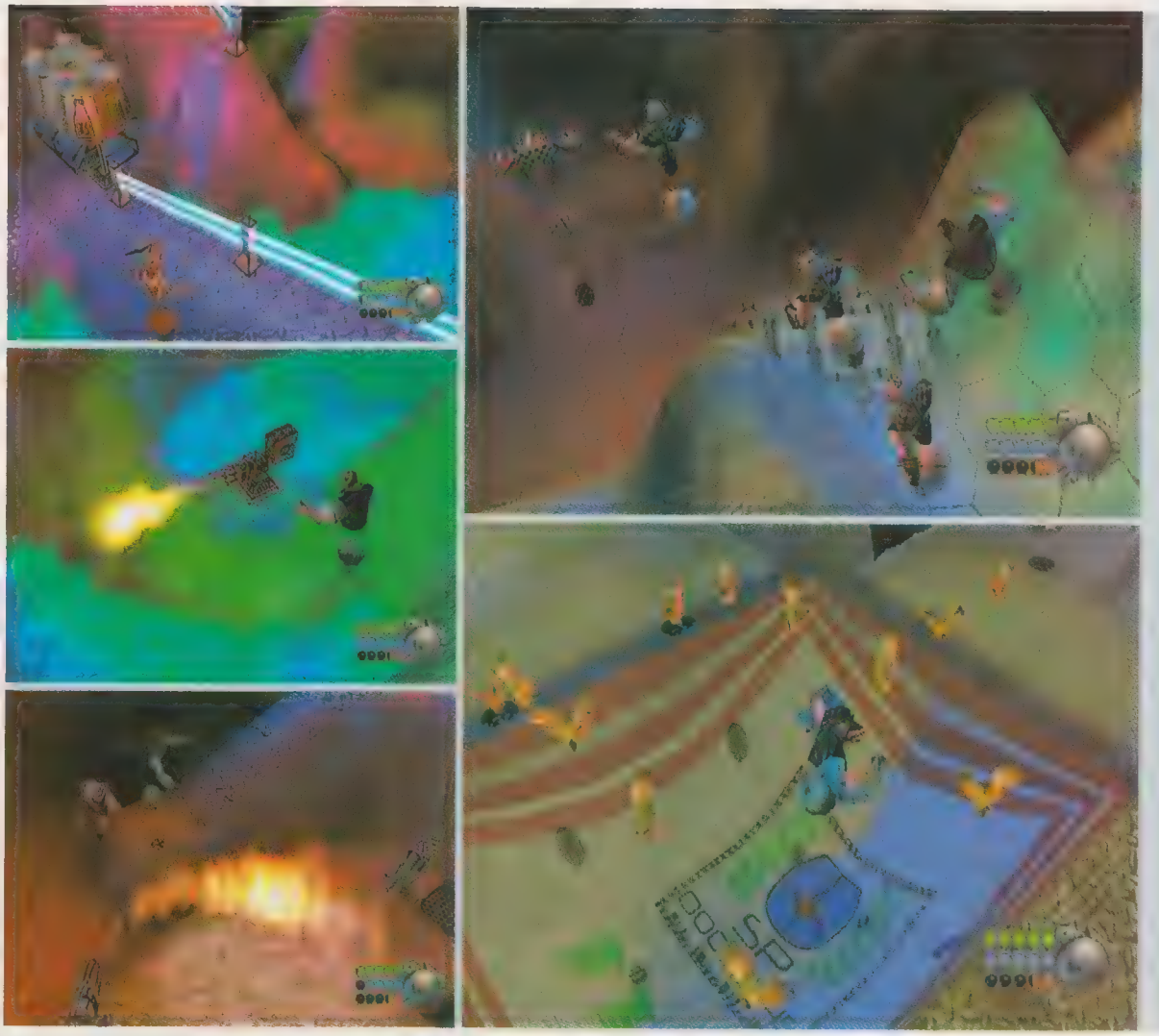
LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **FLIPPERI**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **HAL** MYYNNISSÄ **5. LOKAKUUTA** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄINEN MUISTI**

GRAFIIKKA	Yksinkertaisia, hiukan liian tylsiä flipperiratoja.	6
ÄÄNET	Täysin mitäänsanomattomia melodioita.	5
KONTROLLI	Jännittävän ennalta aavistamatonta, aivan kuten oikea flipperi.	7
HAASTE	150 hirviötä ei kerätä hetkessä.	6
YHTEENSÄ	Konsepti tuntuu kaukaa haetulta.	6

MOHO

Kun olentojoukko, joka näyttää yhdistelmältä Power Rangersia ja Gizmokvackia, yrittää päästä kilvan pois jättiläismäisestä vankilasta, kuulostaa se loogiselta pelikonseptilta jos itse on juuri Bullfrogilta lähtenyt valmistaja ja perustanut yrityksen nimeltä Lost Toys. Vai kuinka?



Te, jotka olette jo ehtineet tunkea syrjään kummatkin yllä mainitut leikkikalut ymmärrätte varmaan paremmin kun sanon, että kyseessä ovat jonkin sortin androidit supersankarin vaatteissa, vaikkakin jalkojen sijaan niillä on yksipyöräiset tai pikemminkin pallot. Selvä homma, vai mitä? Sitten pitää vain survoa heidät mukaan juoneen, joka pitää sisällään elinkautisia vankilatuomioita, areenamaisia esteratoja (kuolettavin ansoin), TV-showta ja saippuadokkaria. Ja niin pelikonsepti on valmis.

Moholle on turha asettaa täsmällistä etikettiä. Siinä on piirteitä aina tasohyppelystä ja pulmapelistä toimintaan ja racingiin asti. Lost Toysillä on yli 70:llä radalla ollut mahdollisuus toteuttaa lukuisia peli-ideoita samassa paketissa, sekä hyvällä että pahalla. Kaikki peli-ideat eivät tunnetusti ole niin hyviä ja osa radoista tuntuu enemmän tai vähemmän täytteiltä. Toisaalta pelin etuna voi pitää sitä, että siinä on jotakin useimpien makuun. Originellista konseptista ja mielettömästä hahmosuunnittelusta huolimatta itse peliasettelu on suoraviivaista ja kaikkein helpoimmin käsitettävää. Valitse yksi viidestä hahmosta - tietenkin erilaisin ominaisuuksin mitä nopeuteen ja vahvuuteen tulee - ja ansaitse sen jälkeen vapautesi läpäisemällä aina vain vaikeammat tasot. Radat ovat sisällöltään erilaisia, mutta samaa on se, että niistä kaikista tulee suoriutua tietyssä ajassa, tai oikeastaan kolmessa aikarajoituksessa: yksi vähän kohtuullisempi, joka tylsistyttää, toinen vähän rankempi, jos haluaa bonuksia, ja kolmas Lost Toys-aika, joka on pelin todellinen haaste.

Radat ovat, kuten mainittu, hyvin erilaisia, mutta ne jakautuvat silti joihinkin eri pääkategorioihin. Pelissä on puhdasta racingia, missä pitää päästä nopeimmin maaliin, rullalautailuareenoiden kaltaisia ratoja, joilla pitää kerätä lukuisia enemmän tai vähemmän vaikeasti aseteltuja symboleja ja ratoja, joilla joutuu aseistettujen vahtien jahtaamaksi tai sitten pitää päästä läpi lasertykkilabyrinteistä. Hahmot tai ajoneuvot - tai mitä ne nyt sitten lieneekään - voivat hyppiä, sukeltaa ja kiihdyttää omasta takaa. Mutta jos pelaaja haluaa päästä johonkin, täytyy ensin oppia lisäämään vauhtia ramppien ja muiden tasoerojen avulla. Pelaaja voi myös hyökätä ja itse estää vastustajan hyökkäyksen, mikä on tärkeä piirre useimmilla radoilla. Kuten jo varmaan arvasitte, tässä pelissä peliohjain on kaiken a ja o, mikä on ikävää siinä mielessä, ettei Lost Toys ole paljon panostanut siihen osaan. Ohjattavuus ei suorastaan ole huono, mutta vähän runsaammalla keskittymisellä siitä olisi voinut tulla oikea napakymppi. Pelin toinen heikkous on sen liian epätasainen sisältö. Siinä missä toiset radat tuntuvat suorastaan täytteeltä ja ovat suoritettavissa alta aikayksikön, ovat toiset radat taas turhauttavan vaikeita ja perustuvat periaatteessa siihen, että pelaaja opettelee ne ulkoa ja kärsivällisesti yrittää suoriutua niistä. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse selviytyä kaikista radoista päästäkseen etenemään pelissä, vaan hän voi yksinkertaisesti jättää kaikkein ikävimmät väliin. Mutta silloinhan sitä tuntee pettyneensä laskelmissaan; ostajahan maksaa koko pelistä, eikö? Oli miten tahansa, Mohossa on paljon tekemistä sille, joka tykkää pelin ideasta, ja onhan pelissä myös monia kätkettyjä kiertoteitä ja muita etsittäviä bonustoimintoja pelaajan selvitettyä kaikki radat. Peliä voi pelata myös kahdestaan, jos kyllästyy sinkkuelämään. Tästä pelistä voi vain pitää tai olla pitämättä. Pienenä vinkkinä kuitenkin: testaa ennen kuin ostat.

JOONAS

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **TAKE 2** VALMISTAJA **LOST TOYS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Nopeaa, sujuvaa ja herkullisen valoisaa.	7
ÄÄNET	Pitkästyttäviä efektejä, pitkästyttävää musiikkia.	4
KONTROLLI	Hyvä, muttei tarpeeksi hyvä omituiselle konseptille.	5
HAASTE	Kestää jos haluaa.	7
YHTEENSÄ	Taatusti erilainen elämys sille, jolta löytyy kärsivällisyyttä.	6

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Siitä on jo kauan, kun Nintendo 64:lle viimeksi ilmestyi uusi jalkapallopeli. Konami päätti antaa konsolille uuden mahdollisuuden. Lopputuloksesta voimme todeta sen olleen viisaan ratkaisun.

Koskaan ei ole kivaa joutua syrjäytetyksi, mutta juuri sellaisiksi ovat Nintendo 64:n omistajat viime aikoina joutuneet, ainakin niiden pelivalmistajien taholta, jotka tuottavat jalkapallopelejä. Joissakin tapauksissa syynä ovat olleet turhan korkeat tuotantokustannukset, mutta usein olemme jääneet täysin vaille selitystä. Vaikka *FIFA '99* oli todellinen huippupeli - omasta mielestäni kaikkien aikojen paras jalkapallopeli - Electronic Arts ei kuitenkaan julkaissut siitä Nintendo 64-versiota. Konami, jolla on tapana olla uskollinen Nintendolle, teki saman valinnan International *Superstar Soccer Pro Evolutionin* suhteen. Toisten pelinvalmistajien jatkaessa jalkapallopelien sysäämistä Play-Stationille välittämättä lainkaan Nintendo 64:sta, päätti Konami lepytellä Nintendo 64:n omistajia ja julkaisi rauhan merkkinä *International Superstar Soccer 2000*:n.

Kuten aiemmissakaan peleissä ei *International Superstar Soccer 2000*:ssakaan ole mukana oikeita pelaajia. Tai oikeammin sanottuna oikeita nimiä, sillä ei ole epäilystäkään siitä, ketä italialainen maalikunkku Pieri esittää, ja selvää on myös se, että hollantilainen Dergdamp on sama henkilö kuin Arsenal-ammattilainen Dennis Bergkamp. Tosiasiassa *International Superstar Soccer 2000*:ssa parveilee maailman tähtipelaajia, nimet on vain tavutettu vähän toisella tavalla.

Myös asettelu on sama kuin aikaisemmin. Sen sijaan että toisten pelivalmistajien tapaan jäljittelisi Electronic Artsin simulaattorimaista konseptia, Konami jatkaa korkealaatuisen arcadeviihteen tuottamista konsolille. Pelissä on kaiken kaikkiaan viisi eri pelitapaa. Pre-Season Match voi olla joko ystävyysottelu kaveria tai tietokonetta vastaan, tai sitten miniliiga, jossa neljä tai kahdeksan joukkuetta voi kohdata toisensa kerran tai kahdesti. World League on Champions Leaguen tapaan maajoukkueille, 16 tai 32 joukkuetta voi osallistua. Myöskin tässä päättää pelaaja itse, kohtaavatko joukkueet toisensa kerran vai

Kenrich iskee jälleen, nyt kohti vasenta alanurkkaa.

Ranskan käyttämä taktiikka on omalaatuinen.

Lähemmäksi futis- RPG:tä on vaikea päästä.

kahdesti. International Cup ja Euro Cup ovat Konamin omat versiot MM:sta sekä EM:sta. Kumpaakin turnausta edeltävät karsintapelit. Pelaajan onnistuessa pääsemään loppupeliin on ensin luvassa joukkuepeli, jonka jälkeen onkin pudotuspelin aika. Kaikki nämä neljä eri pelitapaa ovat entuudestaan tuttuja muista jalkapallopeleistä, mutta viides onkin sitten täysin uniikki. Nyt voi ensimmäistä kertaa TV-pelissä luoda oman uran jalkapalloilijana. Pelitapa on nimeltään Career Mode ja se voi olla miten hauska tahansa. Pelaaja aloittaa valitsemalla kansalaisuuden, ulkonäön ja paikan (maalivahti, puolustaja, keskikenttäpelaaja tai hyökkääjä). Sen jälkeen joukkue nimetään ja valitaan peliasut, sitten mennään kentälle. Joukkueen manageri jakaa joukkueen kahtia ja ottelu alkaa. A-joukkueeseen pääsee huolimatta siitä, pelaako hyvin vai huonosti. Yksien yöunien jälkeen huomaa heräävänsä A-joukkueen pelaajana. Tullakseen hyväksi jalkapalloilijaksi täytyy treenata oikein. Puolustajalla täytyy siis olla hyviä puolustusominaisuuksia, kun taas hyökkääjän pitää pystyä päättämään nopeasti. Joukkueen vetäjät eivät kuitenkaan arvosta turhan paljon treenamista itsekseen, ja jos taas laiminlyö sekä treenamisen että joukkuepelin, pelaaja menettää sekä joukkuetovereiden että vetäjien luottamuksen. Sellaisessa tapauksessa vähenevät pelaajan mahdollisuudet tulla valituksi seuraavaan otteluun, ja jos ei hanki yhtään ystäviä joukkuetovereista, saa varautua viettämään suurimman osan vapaa-ajastaan yksin. Mitä huonommin pelaajalla menee, sitä huonommalla tuulella hän on. Pitemmän päälle se alkaa vaikuttaa pelaajan mielenkiintoon jalkapalloa kohtaan. Hyvä tapa pitää itsensä iloisena on hankkia itselleen tyttöystävä. Se tosin tekee arjesta hitusen verran monimutkaisemman, koska pelaaja ei voi laiminlyödä jalkapalloa eikä tyttöään.

Nyt voi ensimmäistä kertaa TV-pelissä luoda oman uran jalkapalloilijana. Pelitapa on nimeltään Career Mode ja se voi olla miten hauska tahansa. Ensimmäisenä pitää päästä mukaan maajoukkueeseen.

Aina Kenrichin tehtyä maalin yleisö repeää valtaviin suosionosoituksiin.

Career Modessa on ensimmäisenä päämääränä päästä mukaan maajoukkueeseen. Siihen pelaajalla on aikaa kolme vuotta. Näiden kolmen vuoden aikana täytyy päästä pelaamaan seurajoukkueeseen ja pärjätä siinä hyvin, varsinkin kun liittokapteeni istuu katsomassa. Valitettavasti onnistuminen on todella vaikeaa, koska useimmiten pelaajalle suodaan vain pari minuuttia edes yhden maalin tekemiseen. Juuri se on oikeastaan tämän pelitavan ainoa puute.

Mitä pelin ohjattavuuteen tulee, on siitäkään vaikea löytää mitään mainittavaa. Tavalliseen tapaan pelaajat liikkuvat sujuvasti ja pelissä on useita eri tapoja syöttää, jallittaa, taklata ja laukoa. Vastustajatkin ovat melko hyviä, ja parhaimmat joukkueet voittaakseen pelaajan täytyy pitää joukkue kasassa. Mikä minua kuitenkin häiritsee pelissä on se, että kaikkien joukkueiden maalivahdit ovat huippuhyviä. Voin käsittää, että johtavilla mailla, kuten Englannilla ja Saksalla on hyvät maalivahdit, mutta kun jopa Kyproksen ja Kreikan maalivahdit heittäytyvät pallon eteen, joka on laukaistu joitakin metrejä maaliviivalta ja torjuvat sen, alkaa minua ärsyttää.

Vaikka pidänkin realistista *FIFA '99*- konseptia seurajoukkueineen ja oikeine pelaajineen parempana, en voi olla kiintymättä *International Superstar Soccer 2000*:n arcadeasetteluun ja keksittyihin pelaajiin. Tietenkin oikeilla seuroilla se olisi ollut hauskempi, mutta koska 101 maajoukkueen kanssa voi tehdä aivan mielettömästi asioita, en kyllästy peliin. Konami on vakuuttanut minut.

TANELI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Melko epäselvää, mutta hienoja animointeja.	6
ÄÄNET	Terry Butcherin ollessa selostajana ei voi mennä pieleen. Kommentit olisivat voineet kuitenkin olla vähän vaihtelevampia.	7
KONTROLLI	Lähes täydellinen.	9
HAASTE	Jos International *Superstar Soccer 2000*:een kyllästyy, ei ole todellinen jalkapallofani.	9
YHTEENSÄ	Todella hyvä jalkapallopeli, joka herättää Nintendo 64:n henkiin.	8

GRIND SESSION

Ellet osaa soittaa flyygeliä, voit skeitata sen päällä.

Ellei Shaba Games olisi kopioinut piirteitä Tony Hawk's skateboardingista, eivät he olisi onnistuneet näin hyvin.

Tähän mennessä *Tony Hawk´s Skateboarding* on ollut ainoa todella hyvä PlayStation-peli, minkä skeittipelien uusi aalto on onnistunut tuottamaan. Nyt Sonylta ilmestyy toinen peli.

Ensimmäisellä silmäyksellä *Grind Session* voi vaikuttaa hieman naurettavalta peliltä. Päästäkseen etenemään pelissä, avaamaan uusia ratoja ja niin edelleen, pitää pelaajan nimittäin saada "respect"-pisteitä. Kunnioitusta saa eri verroin riippuen siitä, kuinka uhkarohkeita temppuja pelaaja suorittaa. Lisäksi bonuskunnioitusta saa potkimalla kumoon roskatynnyreitä tai muuta sellaista. Tuntuu vähän siltä kuin pelin valmistajat olisivat lukeneet jonkin nuorisoon liittyvän käsikirjan, koska pelin mukaan nuoriso totisesti pitää vandalisoimisesta ja rullalautailussa on kyse vain kunnioituksesta.

No jaa, niin vaarallista se ei kuitenkaan ole, sillä liioitellun julkisivun takaa löytyy varsin hyvin tehty peli. Ohjattavuus ja graafinen tyyli muistuttavat paljon *Tony Hawk´s Pro Skateboarding*ia, mutta Shaba Games on keksinyt peliasetteluun joitakin omia hienouksiaan, mikä tekee *Grind Session*ista osittain Activisionin peliä paremman. Niin kutsuttu "tech-lines"-systeemi on yksi parhaista, koska se pakottaa pelaajan hallitsemaan kaikki lautailun aspektit. Kun painetaan R1-näppäintä, näkyy joidenkin sekuntien ajan kaikki tech-linesit loistavalla viivalla yhdellä tai useammalla esteellä. Selvittääkseen yhden tech-linen pelaajan pitää seurata viivaa loppuun asti, mikä voi pitää sisällään hyppyjä eri ramppien välillä, pitkiä grindejä putkelta toiselle, hengenvaarallisia ikkunoiden läpi menoja ja niin edelleen. Jokaisesta suoritetusta tech-linesta pelaaja saa yhden respect-pisteen, joita kullakin radalla on kerättävissä kaikkiaan kymmenen. Maksimaalisen kunnioituksen saaminen on todella hankalaa, mutta onneksi niin korkeaa suoritusta ei vaadita pelin kaikkien kahdeksan radan pelaamiseen.

Radat ovat tupaten täynnä hienoja esteitä ja tietyt skenaariot ovat todellisuuspohjaisia. Kova lautailija voi toistoissa nähdä itsensä selviytymässä hulluuksista, kuten grindaamassa täysillä metron edessä raiteella, hyppäämässä alas viisikerroksisen talon katolta Atlantassa sekä rikkomassa bensaletkuja niin, että ilmaan kohoaa sinistä tulta. Kaikki tämä on tehty ensiluokkaisella grafiikalla, jossa on hyvin vähän niitä ongelmia, joita tavallisesti ilmaantuu tämän tyyppisissä kolmiuloitteisissa peleissä.

Myös ääni on *Grind Session*issa korkealuokkaista. Se muuttuu aina sen mukaan, millaisella maaperällä pelaaja lautailee, ja muut ääniefektit vain parantavat todella vakuuttavasti atmosfääriä. Pelin soundtrack ei myöskään ole yhtään huono. Mukana on kappaleita GZA:lta, NOFX:ltä, Black Flagiltä ja Dr. Octagonilta. Parempaa taustamusiikkia voi tuskin toivoa.

Kilpaileminen kaveria vastaan onnistuu hyvin, muttei samaan aikaan jaetulla kuvaruudulla, kuten *Tony Hawk´s Pro Skateboarding*issa. Oman vuoron odottelu ei tässä kuitenkaan paljon haittaa, koska peli on hauska joka tapauksessa. Se, joka ei tykkää Willy Santosista, Daewon Songista, Cara-Beth Burnsidesta tai muista pelin lautailijoista, voi luoda oman hahmonsa. Valitettavasti se on melko turhaa, koska pelaaja ei voi lisätä mitään omia lautailuominaisuuksia, vaan valita mitä suosikkitemppuja oma lautailija voi suorittaa.

Kokonaisuutena *Grind Session* on todella hyvä rullalautailupeli, joka ilman mitään vaikeuksia kilpailee *Tony Hawk´s Pro Skateboarding*in kanssa. *Grind Session*issa on vähintään yhtä hyvä tunnelma, siinä on useita temppuja ja sitä mielenkiintoista haastetta, jota tech-linesit tarjoavat, ei löydy mistään muusta tähän mennessä ilmestyneestä pelistä. Lisäbonus suomenkielisestä valikosta.

ISKA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SHABA GAMES** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU MUISTI**

GRAFIIKKA	Hienot maisemat yllättävän hyvin tehdyssä kolmiuloitteisessa pelissä.	7
ÄÄNET	Kun soundtrackilta löytyy Dr. Octagon, ei voi epäonnistua.	9
KONTROLLI	Pienen harjoittelun jälkeen pelaaja voi tehdä laudallaan melkein mitä haluaa.	8
HAASTE	Kaikkien tech-linesien suorittaminen on kaikkea muuta kuin helppoa.	6
YHTEENSÄ	Arvoisensa haastaja *Tony Hawk´s Pro Skateboarding*ille.	8

MR DRILLER

Pulmapeli tuntuu usein unohdetulta genreltä. Vaikka monien suosikkipeli on klassinen *Tetris* eivät valmistajat satsaa uutta luoviin muunnelmiin. Mutta Namco tietää, mitä me haluamme: *Mr Driller*issä on *Tetris*-konsepti käännetty ylösalaisin ja palikat kohoavat nyt maasta.

Pikkulapsena kuvitteli voivansa kaivautua Kiinaan asti, jos vain ponnisteli tarpeeksi lapion kanssa hiekkalaatikolla. Namco on nyt tehnyt aiheesta pelin, vaikkakin siinä täytyy Mr Drillerin roolissa porata itsensä Maan keskipisteeseen, tai ainakin 5000 jalkaa alaspäin.

Syynä tähän on se, että maasta on alkanut kohota palikoita, ja jättiporalla varustautuneen Mr Drillerin pitää selvittää, mistä palikat tulevat ja minkä takia.

Mr Driller on klassinen pulmapeli. Asettelu on yksinkertainen ja peliin pääsee heti mukaan. Ainoat kaksi opittavaa asiaa ovat liikkuminen ja poraaminen, mikä kuulostaa helpolta. Peli on kuitenkin hankalampi. Mitä syvemmälle maahan tullaan, sitä vähemmän on happea. Siksi pelaajan täytyy kaiken aikaa keräillä ilmakapseleita. Pelaajan saatua ilmavarastonsa täyteen alkaa kello laskea sadasta alaspäin. Kellon ehtiessä nollaan hahmo tukehtuu. Joskus happea myös kuluu erityisen paljon, koska osa palikoista ovat niin raskaita, että niiden läpiporautumiseen vaaditaan suurempia ponnistuksia.

Pelaajan päästyä tiettyyn syvyyteen alkaa uusi rata. Palikat näyttävät toisenlaisilta ja happea on vähemmän. Siksi pelaajan pitää porautua useammin aina vain vaikeammin saavutettaville happikapseleille. Samalla pitää varoa niitä palikoita, jotka romahtavat kun porataan alempana olevia. Toisinaan myös poisporattu palikka aiheuttaa ketjureaktion, koska samanväriset palikat, jotka joutuvat vierekkäin putoavat pois.

Pelin arcadeversiossa on valittavana kaksi vaikeusastetta, yksi aloittelijoille ja toinen asiantuntijoille. Pelaaja voi pelata myös Survival modea, joka perustuu pelkästään poraamiseen mahdollisimman syvälle, ja Time Attackia, missä pelaajan tulee mahdollisimman nopeasti suoriutua lyhyistä radoista keräten samalla kelloja, joista kukin poistaa sekunnin loppuajasta.

Mr Driller on todella hauska pulmapeli, joka tulee jäämään klassikoksi. Se tulee kestämään kauan, vaikka vaihtelu onkin vähäistä, sillä *Tetriksen* tapaan tässäkin pelissä on maagista vetovoimaa, minkä takia sitä voi pelata loputtomiin.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **PULMAPELI**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **NAMCO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT PELIKONEET **PLAYSTATION/GAME BOY COLOR**

GRAFIIKKA	Kaksiuloitteista, pastellisävyistä ja melko yksinkertaista, mutta nerokasta.	6
ÄÄNET	Täysin mitäänsanomatonta musiikkia.	5
KONTROLLI	Pelaajan tarvitsee oppia vain kaksi momenttia.	9
HAASTE	Asettelussa ei ole kovin paljon vaihtelua, mutta peliä voi silti pelata miten kauan tahansa..	8
YHTEENSÄ	Klassinen pulmapeli.	8

Mr Driller on matkalla maan keskipisteeseen.

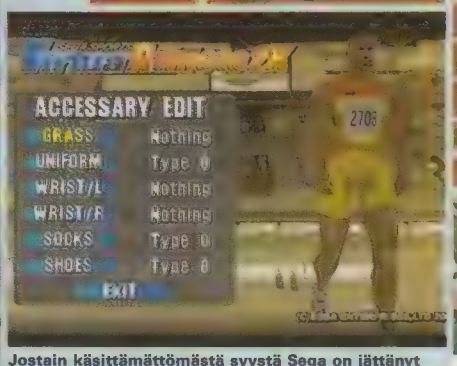
Jos ilma alkaa loppua, kannattaa etsiä happikapseleita.

Samanväriset palikat reagoivat kohdatessaan.

VIRTUA ATHLETE 2K

Urheilijat toimivat uskottavasti, he jopa väsyvät.

Sitten Lasse Virenin suurajan jälkeen emme ole nähneet mitään vastaavaa.



Jostain käsittämättömästä syystä Sega on jättänyt naispuoliset urheilijat pois.

Kaikki ovat tervetulleita Segan vaihtoehtoisiin olympialaisiin.

Vuoden muotitrendi valvojien keskuudessa on ilmeinen. He kaikki jopa istuvat yhdessä ja samassa paikassa, etteivät vaan erottuisi joukosta.

Sanotaan, että kaikki hyvä kestää vain hetken. Viisi vuotta on eittämättä valtavan pitkä aika, kun odotellaan seuraajaa niinkin klassiselle pelille kuin Segan *Athlete King*sille. Huvin loputtua alle kymmenessä minuutissa on vaikea olla pettymättä.

Vielä löytyy niitä, jotka pitävät Segan Saturn-peliä *Athlete King*siä ja arcadeoriginaalia *DecAthlete*a parempina kuin uusia ja moderneja yleisurheilupelejä. Ymmärrän miksi. Segan AM3 loi huumorilla ja täydellisellä ohjattavuussysteemillä perusteen sille, ettemme tulisi unohtamaan Saturnia, samalla kun vaikutuimme Sonyn ja Nintendon suhteellisen uusille koneille ilmestyvistä peleistä.

Ennen Dreamcast-versiota on ehtinyt tapahtua vaikka mitä. AM3 on nykyään oma yhtiönsä nimeltään Hitmaker ja tekniikka on yhä kehittyneempää. Eroaminen Segasta ei kuitenkaan ole tuonut mukanaan suurempia muutoksia tyyliin. Useat lajit toimivat aivan samalla tavalla *Virtua Athlete 2K*:ssa kuin *DecAthlete*ssa.

Virtua Athlete 2K:ssa on mukana seitsemän lajia: 100 metrin juoksu, pituushyppy, kuulantyöntö, korkeushyppy, aidat, keihäänheitto ja 1500 metrin juoksu. Kullakin radalla käytetään *DecAthlete*n tapaan vain yhtä näppäintä juoksemiseen. Koska mielestäni se on paras tapa mitata sorminopeutta, pidän tekniikkaa parempana kuin Eidon ja Konamin kahden näppäimen variantteja. Hyppäämiseen ja heittämiseen käytetään toista näppäintä, ja hypyn ja heiton kulmaa voi säädellä pitämällä näppäintä painettuna. Sen vaikeampaa se ei ole. Ja peli kestää aivan loistavasti.

Myös grafiikka on erinomaista. Pelaaja voi todella nähdä, kuinka juoksijat jännittyvät ennen lähtölaukausta 100 metrin finaalissa. Kuulantyöntäjien astuessa rinkiin muistuttavat heidän elkeensä pelaajaa sen hetken vakavuudesta. Jokaisen lajin ja yrityksen jälkeen näytetään useita toistoja, jolloin pelaaja voi astua askelen taaksepäin ja tarkastella tilannetta katsojan silmin. Hienojen kuvakulmien ansiosta voi atleetteja seurata lähtöpisteestä aina epäonnistumisen jälkeisiin hiljaisiin manauksiin tai uuden maailmanennätyksen vahvistaviin voittoelkeisiin asti.

Kuten monissa muissa uusissa urheilupeleissä voi tässäkin luoda oman urheilijansa. Valitettavasti on mahdotonta erikoistua johonkin tiettyyn lajiin, sillä luominen on rajoitettu sellaisiin pinnallisuuksiin kuin ulkonäkö ja vaatetus. Sinänsä ihan mukava lisä, mutta se jättää pelaajaan halun saada enemmän jotakin, mitä ei kuitenkaan voi täyttää. Sama koskee ikävä kyllä myös pelitapaa.

Mestaruuskisa Quick Startin lisäksi pelin ainoa vaihtoehtoinen pelitapa on Exhibition Mode. Erot näiden kahden välillä eivät ole kovinkaan suuret. Exhibition Mode toimii samalla tavalla kuin Quick Start, vaikkakin siinä voi vähentää lajien määrää, valita viidestä eri vaikeusasteesta ja pelata jopa kolmen muun kanssa muistikortille tallennetuilla tuloksilla. Hitmaker on lyhentänyt ilon aikaa myös sillä, ettei se ole pistänyt mukaan karsintarajoja, minkä takia pelaaja voi jatkaa seuraavaan lajiin, oli hän edellisessä sitten miten surkea tahansa.

Kun otetaan huomioon pelkästään grafiikka ja pelin ohjattavuus, *Virtua Athlete 2K* on todella huippupeli. 1500 metrin juoksun olisi kyllä voinut tehdä vähän tarkemmin, mutta muuten sekä lajien valinta että niiden asettelu ovat mielestäni hyviä. Mutta juuri kun on päässyt mukaan tunnelmaan, peli loppuu ilman että jokin uusi pelitapa aktivoituisi. Vaikeusastetta nostamalla vastuksesta tulee hieman rankempi, mutta silti kaikki päättyy alle kymmenessä minuutissa. Jopa *DecAthlete*, joka alkujaan oli arcadepeli, sisälsi useampia lajeja ja karsintarajoja, ja kun ajatellaan, että *Virtua Athlete 2K* on varta vasten tehty Dreamcastille minun on erittäin vaikea ymmärtää, miksei Hitmaker tehnyt pelistä suurempaa. Tuskin on liikaa vaadittu, että haluaa rahoilleen vastinetta?

TANELI

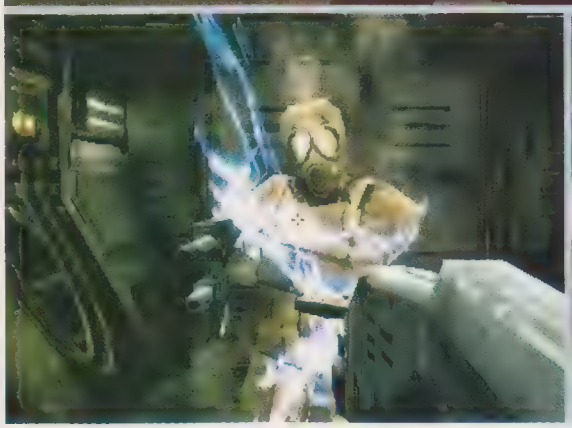
Juuri kun on päässyt mukaan tunnelmaan, peli loppuu ilman että jokin uusi pelitapa aktivoituisi. Vaikeusastetta nostamalla vastuksesta tulee hieman rankempi, mutta silti kaikki on ohi alle kymmenessä minuutissa. Jopa arcadepeli DecAthlete sisälsi useampia lajeja ja karsintarajoja.

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **HITMAKER** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Realistista ja värikästä.	8
ÄÄNET	Innokas yleisö ja pontevia sinfonioita. Vahinko vain, ettei pelissä ole selostajaa.	6
KONTROLLI	Hitmaker on valinnut konservatiivisemman peliasettelun kuin monet kilpailijansa. Fiksusti ajateltu.	8
HAASTE	Seitsemän lajia ja kaksi liian samankaltaista pelitapaa tuskin antavat rahoille vastinetta.	3
YHTEENSÄ	Hyvin tehty ja hauska urheilupeli, joka ikävä kyllä on liian lyhyt.	6

ALIEN RESURRECTION

Viimeisimmästä *Alien*-pelistä löytyy sama ilmapiiri kuin elokuvista. Ohjattavuuden suhteen Argonaut on onnistunut huonommin. Siksi *Alien Resurrectionia* voi suositella vain kaikkein suurimmille faneille.



Tunnelma on loistava, mutta kontrolli ei. Niinpä pelistä on vaikea nauttia.

Vuonna 1979 ilmestyi Ridley Scottin elokuva *Alien*, science fiction- ja kauhugenren virstanpylväs. Ridley Scott vei katsojan niin kauas avaruuteen, ettei kukaan voinut kuulla tämän kirkuvan. Vuonna 1986 James Cameron ohjasi *Aliens*in, enemmän toimintaan perustuvan tarinan, joka tänä päivänä tunnustetaan klassikoksi. David Finchersin vuoro oli 1992, jolloin hän teki *Aliens 3*:n. Samoin keinoin ja samalla tunteella kuin Ridley Scott, hän lähti takaisin elokuvan juurille samalla kun hän "tappoi" päähenkilön Ellen Ripleyn elokuvayhtiön suureksi harmiksi. Kaikki luulivat että sarja päättyisi siihen, mutta Fox ja Jean-Pierre Jeunet tekivät konseptista vielä yhden ja samalla sarjan surkeimman elokuvan. Ja juuri siitä ovat Fox Interactive ja Argonaut nyt tehneet pelin PlayStationille. Vuosien saatossa olemme törmänneet moniin peleihin, jotka ovat perustuneet taiteilija H.R. Gigerin poikkeaviin hirviöihin. Pelejä on tullut Commodore 64:lle, Amigalle, Super NE-Sille, PlayStationille, PC:lle ja parille muulle pelikoneelle. Toiset ovat olleet todella hyviä, toiset taas huonompaakin huonompia. Onneksi *Alien Resurrection* ei ajaudu ihan kaikkein huonoimpien joukkoon, mutta on mahdotonta olla hieman pettymättä siihen, Argonautin sinnikkäästä työskentelystä huolimatta.

Argonaut on parhaiten onnistunut ilmapiirin luomisessa. Ruosteisilla käytävillä himmeässä valaistuksessa voi nähdä savun tihkuvan rakenteista, kuulla kaukaisi

Parhaiten Argonaut on onnistunut ilmapiirin luomisessa. Ruosteisten käytävien himmeässä valaistuksessa voi nähdä savun tihkuvan esiin ja kuulla kaukaisia USS Aurigan miehistön kaukaisia huutoja. Kylmät väreet yllättävät myös silloin, kun tietää, että nurkan takana odottavat happoa tursuavat hampaat. TV:n ääreen asettuminen ei ole ollut yhtä epämukavaa sitten Silent Hillin..

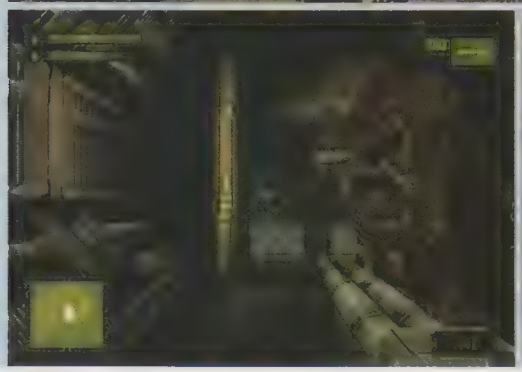
USS Aurigan miehistön huutoja. Kylmät väreet yllättävät myös silloin, kun tietää, että nurkan takana odottavat happoa tursuavat hampaat. Yhtä epämukavaa ei ole ollut asettua TV:n ääreen sitten *Silent Hillin*. Ja kun käsiohjain vapisee samaan tahtiin Ellen Ripleyn sydämenlyöntien kanssa tämän ohjatessa askeliaan hiljakseen eteenpäin pimeillä käytävillä, ei kannata mennä mukana. Argonaut vihjaisee pelin alussa, että *Aliens Resurrection* toimii parhaiten, kun sitä pelaa pimeässä huoneessa surroundit päällekytkettyinä. Se pitää todellakin paikkansa.

Yllätysmomentteja on monia ja useimmiten niitä on vaikea ennustaa. Joskus sellainen tulee niin karmealla tavalla, että pelaaja ponkaisee ilmaan nojatuolissaan. Jopa silloin, kun näkee jo matkan päästä kuinka alien nappaa uhrinsa, alkaa tuntea heikotusta vatsanpohjassa. Vaikka pelaaja tietää, että se huomaa kohta hänetkin ja hyökkää salamannopeasti kimppuun, silti sitä tuntee lamautuvansa ohjaimen suhteen, eikä pysty ampumaan. Ehkä se johtuu hämmästyksestä, tai sitten yksinkertaisesti kauhusta.

*Alien Resurrection*in tunnelma on huippu. Osittain se johtuu äänestä, missä Argonaut menee ohi muista pelintekijöistä. Musiikki ja ääniefektit ovat huippuluokkaa ja sopivat peliin hyvin, kuten myös ratojen suunnittelu, joissa ei ole liikaa pulmia, ja joissa pelaaja voi itse tutkia avaruusalus USS Aurigan nurkkia.

Argonaut ei kuitenkaan ole onnistunut ohjattavuuden kanssa, vaikka siitä on yritetty tehdä innovatiivinen. *Alien Resurrectionissä* on kaksi eri ohjaustapaa. Toinen niistä perustuu analogisen käsiohjaimen kahteen sauvaan ja toinen on perinteisemmin muunneltu. Viimeksi mainittu on mielestäni aivan kamala mitä tähtäämiseen tulee, etupäässä siksi, että se hyppii liikaa. Sen sijaan että tähtäin kulkisi hyvin ja tasaisesti, se hyppii pa-

Käytävät suorastaan vilisevät alieneita. Mitä muuta räiskintäpeli tarvitseekaan?



rilla senttimetrillä. Todella tyhmää. Se johtaa siihen, että taistelut hektisissä tilanteissa saattavat mennä pieleen. Ei mitään hienoliirtoa, toisin sanoen. Analogista ohjainta voi suositella siksi enemmän, mutta sekin voi pettää, jos simultaanikapasiteetti on käytetty. Tämän ohjaustavan oppiminen ei ole helppoa, se vie noin kaksi tuntia, mutta suosittelen sitä silti. Toiminto, johon tässä pelissä olen todella ihastunut, on se kun Ripley kääntyy salamannopeasti 180 astetta painettaessa oikeaa ohjaussauvaa. Sama toiminto on myös toisessa ohjaimessa, mutta tällä se sujuu paljon luotettavammin.

Alien Resurrection on graafisesti melko nirso, mutta efektit ovat siellä missä pitääkin. Silti on surullista, ettei alien ole koskaan näyttänyt peliyhteydessä orgaaniselta, jopa *Aliens vs Predatorissa* PC:lle ne näyttävät palikkamaisilta. Riippuukin paljon omasta mielikuvituksesta, saako pelin näyttämään tyylipuhtaalta elokuvaversiolta. Eniten minua pelissä miellyttävät sen yksityiskohdat, jotka pitävät pelaajan valppaana. Vain yhdessä silmänräpäyksessä voi tarkkailla, kuinka alien nopeasti katoaa ilmakanavaan ja sen jälkeen onkin taas poissa.

Alien Resurrection ei kylve toiminnassa. Taistelut ovat intensiivisiä ja nopeasti suoritettuja. Aseet ovat klassisia aina haulikosta laseriin. Tarjolla on liian vähän juoksua käytävillä minun mielestäni. Älkää odotelko tästä pelistä *Aliensin* toisintoa.

Todellisesta *Alien*-intoilijasta tämä peli voi tuntua mielenkiintoiselta. Argonaut on ottanut osan siitä perinnöstä, jonka neljä elokuvaa jättivät jälkeensä, ja asettanut sen peliinsä tyylillä ja hienouksien kera. Jos taas olet henkilö, jota ei voisi vähempää kiinnostaa, onko kyseessä alien vai ei, niin ehkä sinun on parempi valita jokin toinen peli.

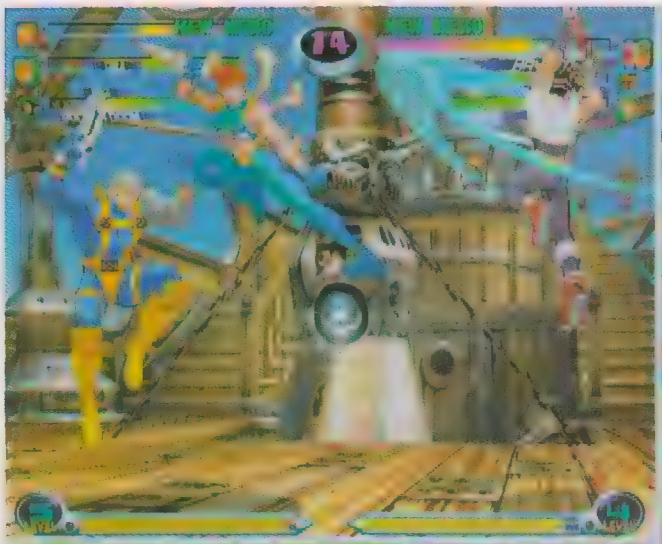
MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **FOX INTERACTIVE** VALMISTAJA **ARGONAUT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvää ja ennen kaikkea tunnelmallista.	7
ÄÄNET	Erinomaiset. Ylistys Argonautille.	9
KONTROLLI	Löytyy puutteita, jotka olisi voitu parantaa ennen pelin myyntiin laskemista.	4
HAASTE	Paikoittain ehkä hiukan yksitoikkoista, eikä niin jännittävää kuin olisi odottanut. Kuitenkin loistava ilmapiiri.	6
YHTEENSÄ	Tunnelmallinen peli, jossa on puutteellinen ohjattavuus.	6

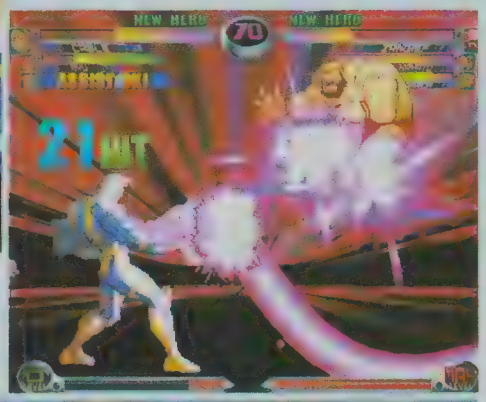
MARVEL VS CAPCOM 2

Super Powerissa arvostelimme taannoin *Marvel vs Capcomin,* joka sai arvosanan seitsemän. Seitsemän numeroa myöhemmin testaamme seuraajan, joka osoittaa Capcomin parannelleen peliä huomattavasti.



Kaikilla tappelupukareilla on omat tekniikkansa. Zangief pitää edelleenkin halaamisesta.

Näin tulee suorittaa oikea combo.



Ei sillä, että *Marvel vs Capcom* olisi ollut jotenkin huono sen tultua myyntiin, mutta se oli oleillut jo jonkin aikaa maailman kaikissa arcadehalleissa. *Marvel vs Capcom 2* on vertailussa jokseenkin tuoreempi. Capcom on lyhyessä ajassa pistänyt uuteen peliinsä lukuisia innovatiivisia piirteitä, joista kaikki Capcomin peleistä tykkäävät tulevat ilahtumaan. Pääasiallinen muutos on se, että pelissä voi valita kahden sijasta kolme pelaajaa, mikä tietenkin antaa taisteluille ihan toisenlaisen asettelun. Hahmoja valitessa voi myös valita, minkä tyyppistä apua ne voivat toisilleen antaa. Toiset voivat pelin aikana hypätä mukaan ja parantaa taistelua käyvän hahmon, toiset taas suorittavat ilkeitä hyökkäyksiä. Mutta pitää olla varuillaan, sillä jos avustavaan hahmoon osuu, se menettää tavallista enemmään elinvoimaa.

Mitä combo-systeemiin tulee, Capcom on säätänyt sen täydelliseksi. Nyt ammattilainen voi käyttää hyväkseen Hyper Combo Systemiä - hyökkäyskombinaatioita, jotka vaikuttavat lähes naurettavilta. Koko kuvaruutu on tulessa.

Pelissä on yhteensä 56 hahmoa, joista valita. Alussa niihin kaikkiin ei kuitenkaan ole mahdollisuutta. Arcade Modea pelatessa saa pisteitä, joita sittemmin voi käyttää valikossa Secret Factor. Siinä voi keräämillään pisteillä ostaa varusteita ja uusia hahmoja. Näitä voi myöhemmin vaihdella kaverin kanssa VMU:n kautta. Pelaaja säästää runsaasti aikaa voidessaan poimia esiin niin monia hahmoja, koska kaikkien taistelijoiden löytämiseen menee tuntikausia.

Marvel vs Capcom 2:n kaksi uutta suosikkia ovat Sonson ja Amingo. Sonson on hahmo, joka todennäköisesti on peräisin kiinalaisesta, apinakuninkaaseen perustuvasta mytologiasta. Amingo on yksi järjettömimmistä pelaamistani hahmoista, sekoitus meskaliinia, Meksikoa ja värikkäitä sombreroja. Capcomin kuvittajien on täytynyt nauraa katketakseen häntä suunnitellessaan. Amingo on tuhat kertaa pahempi kuin Squaren Sabotender.

Marvel vs Capcom on yksi parhaimmista kaksiuloitteisista mätkintäpeleistä, joita olen pelannut hyvin pitkään aikaan. Siinä on intensiteettiä, vaihtelevia hahmoja, raskaita ilmataisteluja, infernaalisia comboja ja hyvin kokoonkyhätty liitäntä. Ilahduttaa nähdä, ettei tämä genre ole vielä pitkään aikaan kuolemassa sukupuuttoon tai edes lähesty lamaantumista. Tämä on vasta alkua.

MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **VIRGIN** VALMISTAJA **CAPCOM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Nopea grafiikka joka viehättää katselijaa.	8
ÄÄNET	Vähän liikaa japanilaista lounge- ja viihdemusiikkia.	5
KONTROLLI	Täsmällinen kuten pitääkin.	9
HAASTE	Tonnikaupalla piilotettuja hahmoja ja kaikkea muuta hyvää.	8
YHTEENSÄ	Yksi Capcomin parhaimmista mätkintäpeleistä.	8

NIGHTMARE CREATURES II

Ranskalainen Kalisto, Universal Studios ja Konami, mikä omituinen yhteenliittymä. Kaikesta huolimatta heidän ensimmäinen yhteinen projektinsa on *Nightmare Creatures II*, peli joka on samalla eräänlainen kokeellinen tutkielma kauhun syvimmästä olemuksesta ja malliesimerkki siitä kuinka kammottava peli oikeastaan voi olla.

Kehitys menee eteenpäin, sanotaan. Kaliston tapauksessa ei kuitenkaan kovin nopeasti. Pelifirma ei olekaan mikään varsinainen ideahautomo, jonka voi helposti päätellä tutkailemalla *Nightmare Creatures II:ta*. Ainoat asiat mihin Kalisto on pelissään tunnollisesti kiinnittänyt huomiota ovat yletön väkivalta ja veriset yksityiskohdat. Siinähän ei sinänsä ole mitään vikaa, paitsi jos mihinkään muuhun ei ole viitsitty panostaa lainkaan. Tietysti tästäkin pelistä löytyy muutamia innovatiivisia kohtia, joita voi (niin halutessaan) luokitella uusiksi. Niiden merkitys jää kuitenkin vähäiseksi.

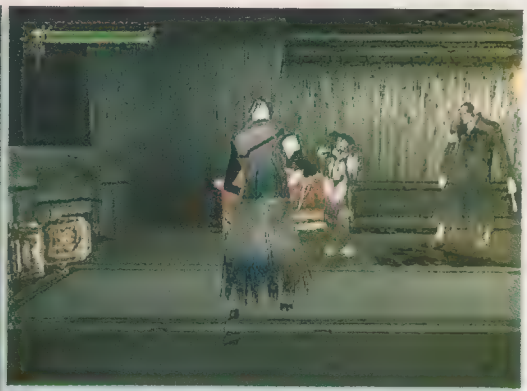
Sen jälkeen kun on astunut sisään *Nightmare Creatures II:n* jokseenkin kalseaan maailmaan voikin alkaa miettiä miksi se näyttää juuri niin kalsealta. Jos ei muuta, niin pikselirikasta grafiikka ainakin on. Tarkoitettiinkohan peli alun perin vain PlayStationille, vai onko käännöstyössä epäonnistuttu totaalisesti? Vai onko kyseessä vain kosmeettinen juttu jonka pitäisi tehdä tunnelmasta parempi? Jälkimmäiseen en ainakaan usko. Joka tapauksessa, verrattuani PlayStationin versiota tähän, täytyy todeta, että Pleikkarin grafiikat ovat koneiden tehot huomioon ottaen paremmat. Juuri niin kuin David Fincherin Alien 3:ssa, on *Nightmare Creatures II:ssakin* päätetty jättää suuri osa väri-spektristä käyttämättä. Ero Fincherin ja Kaliston välillä on vain se, että Fincher sentään jätti peliin edes jotain kun taas Kalisto ampuu tarkoituksettomasti yli. Peli olisi voinut olla visuaalisesti värikäs, eikä olisi tarvinnut mennä liiallisuuksiin punaisen värin kanssa. Verihän on toki punaista, mutta jos taustatkin loistavat ketsupin eri sävyjä, saa koko peli ikävän punakan yleisilmeen.

Mielipuolisten ähisijöiden keskellä ravaaminen on ensi alkuun jopa melko viihdyttävää. Monsterien paloittelu, silpominen ja leikkuu liukuhihnatyönä tuntuu sekin aluksi ihan hauskalta, kehittävältäkin(?). Tovin kuluttua pelaaminen kuitenkin rutinoituu melko tyhjänpäiväiseksi mäiskinnäksi. Sama kuin katsoisi Braindeadin loppukohtausta kerta toisensa jälkeen. Sellaisessa ei ole mitään mielenkiintoa. Toinen asia mikä vaivasi minua alituiseen, on pelikontrolli. Kalistolla olisi varmasti ollut aikaa ruuvata sitä ja kamerakulmia pelaajaystävällisemmiksi. Mutta ilmeisesti ne eivät olleet asialistalla aivan korkeimpina. Sen sijaan aikaa on löytynyt omituisiin psykoottisiin tapahtumapaikkoihin ja hahmosuunnitteluun, joka suurelta osin perustuu mielikuvituksettomasti väännettyihin naisvartaloihin.

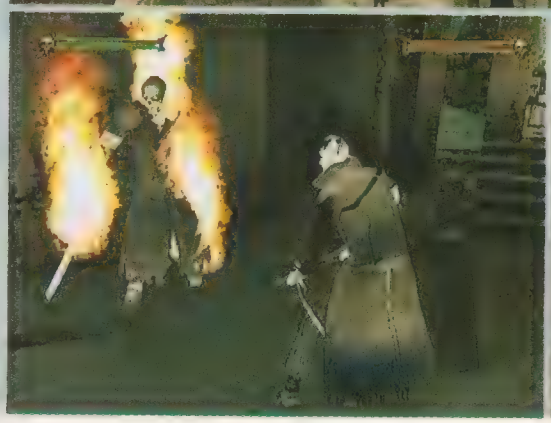
Minulle, joka kohtuullisessa määrin pidän mäiskeestä ja splatter-leffoista *Nightmare Creatures II* on esimerkki mönkään menneestä pelisuunnittelusta ja käännöstyöstä. Splatter-vaikutus ja veren liikatahrinta ei yksinään pelasta tämänkaltaista "seikkailupeliä". Tarvitaan muutakin. Playstationin omistavat saavat rahoilleen enemmän vastinetta. **ISKA**

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KALISTO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Hiukan jähmeää, pikselikästä ja väriköyhää.	5
ÄÄNET	Kumeat ääniefektit eivät ainakaan edistä pelontunnetta.	5
KONTROLLI	Katkonainen, paikoin vaikea.	4
HAASTE	Pelillä on taipumus toistaa itseään liian usein. Melko lineaarista kuitenkin.	4
YHTEENSÄ	Kauhea peli sanan väärässä merkityksessä.	4



Verrattaessa muihin Pleikkarilta käännettyihin kauhupeleihin, kuten *Resident Evil: Code Veronicaan*, on tällä kertaa lopputulos melkoisen surkuhupaisa.



Luotaantyöntävämpää peliä on vaikea löytää. Parempi kun ei edes yritä etsiä.

STAR TREK: INVASION

Vihdoinkin pitkä odotus on ohi. Englantilainen Warthog on luonut yhdessä Psygnosiksen Colony Wars-tiimin pääohjelmoijan kanssa ensimmäisen *Star Trek*-pelin PlayStationille. *Star Trek: Invasion* on sitä paitsi paras science fiction-peli, joka konsolille on ilmestynyt.

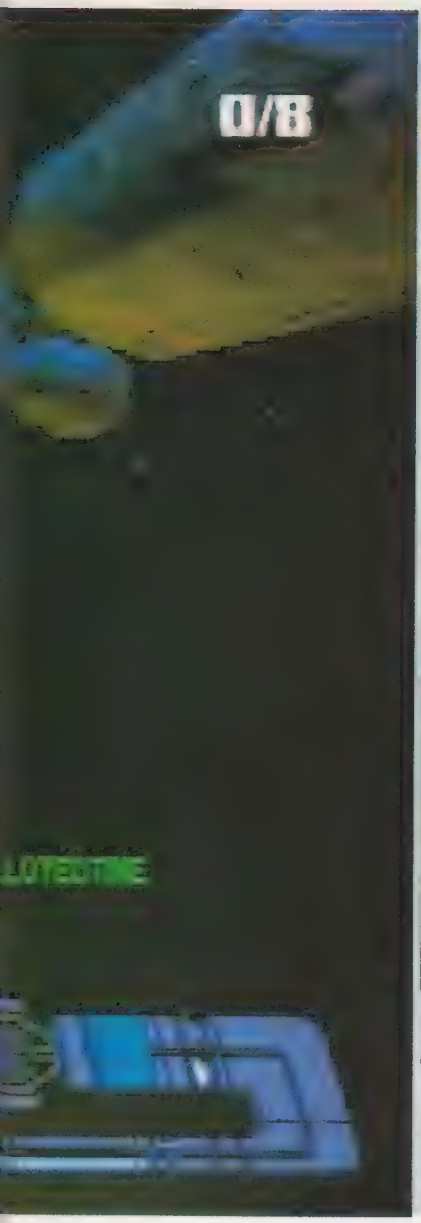
Star Trek on ilmiö, joka vuosien saatossa on kasvanut uskomattoman suureksi. Sen jälkeen kun alkuperäissarja starttasi amerikoissa yli kolme vuosikymmentä sitten, TV-jaksoja on tuotettu lukemattomia määriä ja aiheesta on tehty jopa yhdeksän elokuvaa. Hyviä *Star Trek*-pelejä on kuitenkin konsoleille vähemmän. Tällä hetkellä on oikeastaan vain yksi, ja se on *Star Trek: Invasion*. Se muistuttaa paljolti *Colony Wars*-sarjan pelejä. Grafiikka perustuu samantyyppisiin kolmiuloitteisiin malleihin ja pelaajan tehtävät ovat hyvin samankaltaisia kuin Psygnosiksen menestyksekkäissä science fiction-peleissä. Kuitenkaan *Star Trek: Invasion* ei ole mikään *Colony Wars*-klooni. Warthogin valmistajat ovat nimittäin onnistuneet vaikeassa tehtävässä työstää peli, joka todella tuntuisi oikealta *Star Trek*-peliltä, vaikkakin se suurelta osin perustuu toimintaan. Yksi suurimmista syistä siihen on pelin juoni. Pitkän ja yhtäpitävän kertomuksen sijasta peli kulkee hitaasti kehittyvään pääjuoneen, jota piirittää joukko yksittäisiä skenaarioita. Käytännössä tämä merkitsee sitä, että *Star Trek: Invasionissa* on ketju olennaisia tehtäviä, joista yhden suorittaminen antaa pelaajalle mahdollisuuden seuraavaan, sekä joukko bonustehtäviä, joita ei välttämättä tarvitse selvittää päästäkseen etenemään pelissä. Tämä ei tarkoita sitä, että bonustehtävät olisivat mitättömämpiä kuin päätehtävät, mutta ne on erityisesti tehty sitä varten, että pelaaja voisi keskittyä uusiin piirteisiin, joita tulee aina sitä mukaa kun peli menee eteenpäin, sekä siksi, että perusjuoneen tulisi parempi kokonaisuusvaikutelma.

Pelissä näyttäytyvät useimmat tunnetut muukalaisrodut, ja koska Michael Dorn ja Patrick Stewart lukevat tiuhaan esiintyvät Worfin ja Picardin kommentit, *Star Trek*-tunnelma on läsnä kaiken aikaa. Hyökkäysalukset Valkyriet, joita pelaaja saa ohjata, ovat tehokasta ja vankkaa tyyppiä, ja niitä ei ole koskaan aiemmin näkynyt *Star Trek*-yhteydessä. Niiden olemassaolo selitetään siten, että ne olisivat olleet prototyyppeinä suuren Borg-taistelun yhteydessä Wolf 359:n lähellä, mitä kuvaillaan *Star Trek*- jaksoissa *Best of Both Worlds 1*:ssä ja *2*:ssa. Alukset on rakennettu taisteluihin Impulse-nopeudella, mutta ne on myös varustettu Warp-teknologialla lyhyempiä avaruusmatkoja varten. Valkyriet voivat käyttää lukuisia aseita samalla kertaa, mukana myös klassiset Photon-torpeedot, Quantum-torpeedot, Phaserit luokkaa 9 ja 10 sekä monet muut. Alukset voi tehdä myös näkymättömiksi Cloaking devicellä, ja Tractor beamin avulla niillä voi siirtää pienempiä esineitä.

Avaruusilmiöt, kuten planeetat, mustat aukot ja Warp-kentät tekevät muuten niin tylsästä ympäristöstä paljon tunnelmapitoisemman, ja jopa suuret esineet, kuten hyökkäysalukset ja mielettömät asteroidit vaikuttavat elävämmiltä tarkan grafiikan ansiosta.

Ohjattavuudeltaan Valkyrie-alukset ovat nautinnollisia. Kolmiuloitteinen tutka estää pahimmalta hämmingiltä, ja lukittava tähtäin on varsin käyttökelpoinen. Myös todella monimutkaisten tehtävien aikana toimivat kaikki funktiot sujuvasti aseiden ja muiden työkalujen valikoimiseksi. Alussa voi tosin tuntua turhauttavalta olla selvillä kaikista näppäimistä, mutta pelin vaikeustaso nousee sellaista vauhtia, että Valkyriet muuttuvat kuolettaviksi aseiksi jopa tottumattoman käsissä. Ainoa ohjattavuuden todellinen haittapuoli ilmenee silloin, kun pelaajan alus alkaa vaurioitua, ja kun Warp ja ase-energia alkavat loppua. Display, joka näyttää näiden elintarpeiden tilanteen on nimittäin epäselvä ja siksi pelaajan alus saattaakin aivan yllätyksenä räjähtää pieniksi kappaleiksi. Paljon ei auta edes se, että pelissä on ääni joka kertoo, kun energiatasoissa tapahtuu muutoksia, koska jatkuvien räjähdysvirtojen alta ei paljon muuta kuulekaan.

Kuten sanottu, pelin grafiikka muistuttaa todella paljon *Colony Wars*-sarjan grafiikkaa, mutta tässä se



Yhtäläisyydet *Colony Wars*-pelien kanssa ovat melko selvät, mikä taas on luonnollista, koska yksi Psygnosiksen vanhasta valmistajatiimin jäsenistä oli mukana tekemässä *Star Trek Invasion*ia.

Lisenssituotteet ovat useimmiten vain piinallisia, mutta *Star Trek: Invasion* PlayStationille on tunnelmapitoista science fictioniä laadukkaimmillaan.

on usein hiukan terävämpää. Avaruusilmiöt, kuten planeetat, mustat aukot ja Warp-kentät tekevät muuten niin tylsästä ympäristöstä paljon tunnelmapitoisemman, ja jopa suuret esineet, kuten hyökkäysalukset ja mielettömät asteroidit vaikuttavat elävämmiltä tarkan grafiikan ansiosta. Kaikkein hienoimpiin piirteisiin kuuluvat aluksien isot energiakilvet, jotka vaihtavat väriä ja aaltoilevat heikosti. Pisteenä i:n päälle ovat tuotetut välisekvenssit, jotka yhdessä muun grafiikan kanssa tekevät *Star Trek: Innovasionista* todellisen elämyksen. Jos kuuluu niihin, jotka saavat intoapursuavia väristyksiä heti kun kuvakulma on science fiction-filmeissä avaruusaluksen ulkopuolella, voi tähän peliin jäädä helposti koukkuun. Vaihtelun vuoksi Warthog on lisännyt kaksi erikoispiirrettä, jotka toimivat yllättävän hyvin. Joka kuudennen suoritetun perustehtävän jälkeen pelaaja saa mahdollisuuden tehtävään, jossa kahden pelaajan pitää työskennellä yhdessä jaetulla kuvaruudulla. Lisäksi pelaaja saa mahdollisuuden asettua emoalus Typhonin tykkitorniin puolustamaan tätä erittäin vaikeissa tilanteissa. Eräässä tilanteessa pelaajan pitää jopa lentää Borg-kuutioon selvittääkseen tehtävänsä. Peli olisi ollut vaihteleva myös ilman näitä piirteitä, mutta niiden ilmestyessä peli-into kasvaa taas hiukan lisää.

Star Trek: Invasionissa on myös todella hyvät äänet. Ääniefektit myötävaikuttavat paljon oikean ilmapiirin löytämiseen, ja parhaina hetkinään musiikki on yhtä hyvin kirjoitettu kuin parhaimmissa TV-jaksoissa. Tämä peli ei pelkästään ole paras *Star Trek*-peli konsolille, vaan se on myös paras PlayStationille tehty science fiction-peli. Ei ole mitenkään helppoa antaa pelille näin hyvää kokonaistunnelmaa, varsinkaan kun täytyy pidättäytyä niinkin vakiintuneen kuin *Star Trekin* raameissa, mutta Warthog on onnistunut siinä silti. Psygnosiksen *Colony Wars*-tiimin pääohjelmoijan mukanaolo pelin suunnittelussa on ollut tärkeää, mutta ei ole epäilystäkään siitä, etteivätkö valmistajat Warthogilla osaisi asiaansa. *Star Trek: Innovasion* on pakollinen sekä kaikille *Star Trek*- faneille, kuin myös *Colony Wars*-intoilijoille, ja se on todella kokeilemisen arvoinen kaikille PlayStation-pelaajille ylipäänsä.

TOPI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **WARTHOG**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI
SISÄÄNRAKENNETTU MUISTI

GRAFIIKKA	Iskee jopa *Colony Wars*in sormille.	8
ÄÄNET	Musiikki on vähintään yhtä tunnelmallista, kuin elokuvissa ja TV-sarjassa.	9
KONTROLLI	Aluksien ohjaaminen on puhtaasti nautintoa.	8
HAASTE	Suuri vaihtelu ja hyvin kirjoitettu tarina tekevät pelistä pitkäikäisen.	8
YHTEENSÄ	Yksi PlayStationin kaikkien aikojen parhaimmista science fiction-peleistä.	8

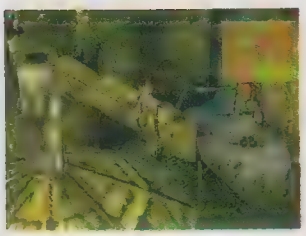
RPG

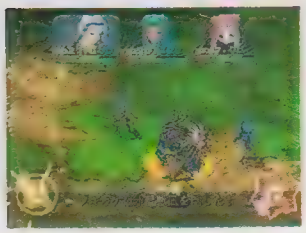
TEKSTI : TOPI

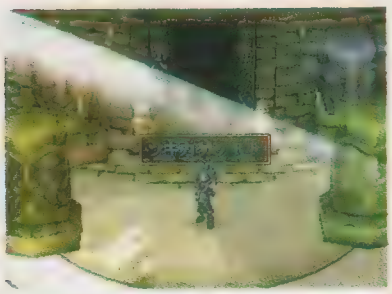
Namcon valmistamat roolipelit eivät ole tulleet kovinkaan tunnetuiksi. Juuri siksi yhtiö panostaakin nyt Sonyn molempiin konsoleihin kahden uuden RPG:n voimin. Atlus sen sijaan jatkaa vanhaa linjaansa.

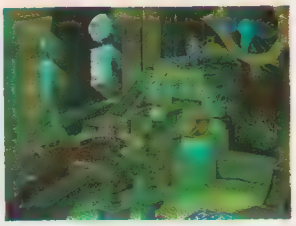
KHAMRAI

NAMCO ■ PLAYSTATION









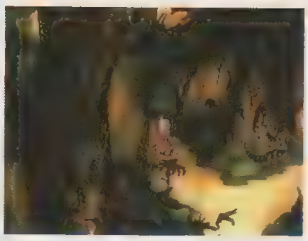
Hahmojen persoonallisuudet ovat vahvoja sekä loppuun asti mietittyjä. Niinpä *Khamrai* erottuu edukseen monista muista roolipeleistä.

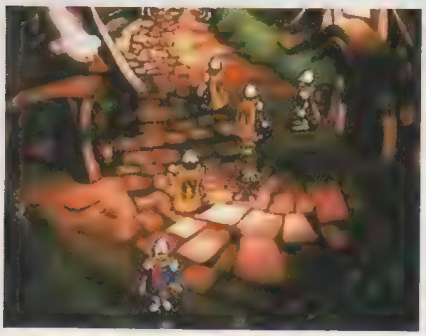
Squaren kootessa pelisuunnittelijoiden iskuryhmää ensimmäistä *Final Fantasyaan* varten oli Kenji Terada itsestäänselvä valinta. Hän suunnitteli pelin kaikki skenariot ja oli myös kahden jatko-osan työryhmien kantavia voimia. *Final Fantasy* -sarjan lopullisen läpimurron tapahtuessa ja Hironobu Sakaguchin, Nobuo Uematsun ja Yoshitaka Amanon tehdessä itsensä tunnetuiksi Terada oli kuitenkin jo ehtinyt jättää *Final Fantasy*-suunnittelun taakseen. Tämän jälkeen hän vietti useita vuosia hiljaiseloa, kunnes teki comebackinsa *Khamrain* myötä.

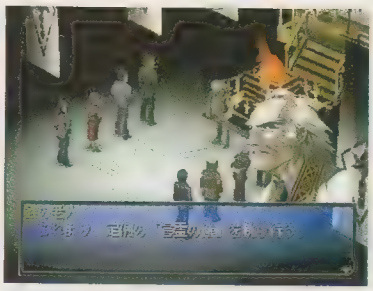
Kenji Teradan luoma seikkailu sijoittuu mystiseen maailmaan, jossa ihmiset ja jumalat elävät yhdessä. Pelin päärooleissa ovat Kagato-niminen nuori mies ja Fushi-jumala, joiden seikkailut punoutuvat yhteen. Kaikki tapahtumat vaikuttavat heihin eri tavoin ja *Khamrai* perustuukin monilta osin sille, miten erilaisin tavoin erilaiset ihmiset ratkovat tilanteita. Hahmoilla on keskeinen osa seikkailussa, ja Kenji Terada työryhmineen on työskennellyt lujasti luodakseen heille mahdollisimman mielenkiintoiset ja yksityiskohtaiset persoonallisuudet. *Macross* –sarjastaan tunnettu hahmosuunnittelija Haruhiko Mokimoto on luonnollisesti ollut suureksi avuksi tässä prosessissa. Hänen tyylinsä antaa pelille aivan oman vivahteensa.

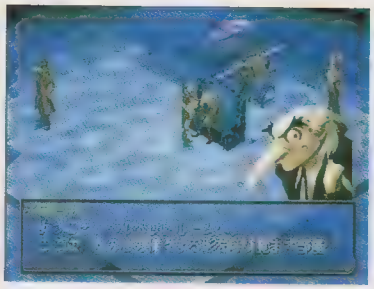
Jopa *Khamrain* taistelusysteemi rakentuu näille persoonallisuuksille, eikä pelaaja voi kontrolloida heitä miten tahtoo. Pelaaja suunnittelee taktiikan ja "ohjeistaa" hahmot, mutta toiminnassa hahmot saattavat toisinaan toimia "itse" parhaaksi katsomillaan tavoin! Valitsemalla hahmoilleen oikean taistelutaktiikan pelaaja opastaa heidät oikealle tielle, mutta varsinaisen taistelun alkaessa hahmot ottavat itse ohjat käsiinsä.

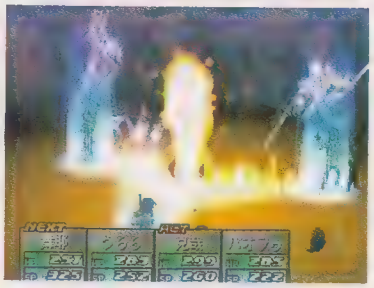
On hienoa, ettei Kenji Terada palaa RPG:n pariin vain siksi, että aloitti uransa samoissa ympyröissä. Hänellä on mukanaan myös jotain aivan uutta, jolla maustaa tulevaa peliään. Hänellä ei ehkä ole samanlaista visuaalista kunnianhimoa kuin vanhoilla työtovereillaan, mutta mielikuvituksen puutteesta häntä ei voi missään nimessä moittia.

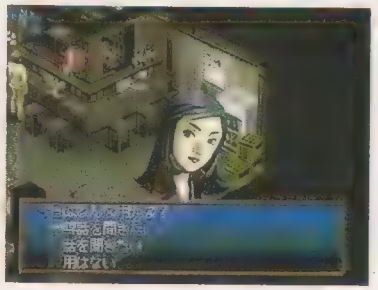












SEVEN

NAMCO ■ PLAYSTATION2

Jumalilla on merkittävä rooli Namcon ensimmäisessä PlayStation2:lle suunnatussa roolipelissä, joka on myös yhtiön ensimmäinen DVD-pohjainen tuote ko. konsolille. *Seven* sijoittuu keskiaikaa elävään maailmaan, jossa jumalat ovat valinneet seitsemän sankaria ja varustaneet nämä seitsemällä maagisella aseella. Pelaajien kontrolloimien soturien ja velhojen täytyy kukistaa koko maailmaa uhkaavien demonien ja hirviöiden valtakunta, mutta ongelmatonta se ei ole: pelaajien ryhmä on vielä suhteellisen kokematon. Tämä kuitenkin mahdollistaa pitkän seikkailun, jonka aikana heidän voimansa karttuvat viimeistä ja ratkaisevaa taistelua varten.

Sevenin juoni ei ole erityisen uutta luova, mutta pelin grafiikka totisesti erottaa sen monista muista peleistä: kaikki hahmot ja taustat on piirretty käsin, ja hienojen animaatioiden lukemattomien yksityiskohtien rikkaus saa *Sevenin* muistuttamaan mahtavaa piirroselokuvaa tavalla, johon ainutkaan RPG ei ole ennen kyennyt.

Namco on uudistanut myös taistelut systeemillä, jota he kutsuvat Rotation Battle Systemiksi. Hahmot on sijoitettu kolmelle eri tasolle, joista ensimmäisellä ovat heti hyökkäävät hahmot, seuraavalla ovat tukea antavat hahmot ja kolmannella ne, jotka keskittyvät puolustukseen.

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

ATLUS ■ PLAYSTATION

Kun Square laatii jatko-osaa tuottamalleen pelille, luo yhtiö täysin uusia hahmoja. Sony ja Konami taas suosivat tuttujen hahmojen käyttöä *Arc the Lad-* ja *Suikoden* –sarjoissa. Atlus ottaa askeleen pidemmälle eikä edes kutsu uutta peliään jatko-osaksi. *Persona 2: Innocent Siniä* seuraa *Persona 2: Eternal Punishment*, jonka kerrotaan olevan edeltäjänsä täydennys. Koko pelimoottori on sama kuin Innocent Sinissä ja Atlus lupaa pelin edeltäjässä ilmenneiden puutteiden loistavan poissaolollaan "täydennyksen" ilmaantuessa markkinoille. Pelin päähenkilö on myöskin sama kuin *Innocent Sinissä*.

Japanilaisille markkinoille tämä kikka sopii varmasti, mutta täällä lännessä meidän voi olla hieman vaikeaa ymmärtää pelien välisiä viittauksia – *Eternal Punishment* kun on kahdesta pelistä ainut englanniksi käännetty. Atlus lupaa tämän ongelman olevan kuitenkin voitettavissa ja mainostaa pelinsä olevan ainutlaatuinen kokemus kaikille sitä pelanneille.

MUUTA

Grandian PlayStation-seuraajien ja *Grandia II:n* Dreamcast-käännöksen jälkeen GameArts aikaa työstää kokonaan uutta Game Boy Colorille tarkoitettua sarjaa. Uudesta sarjasta tiedetään vain se, että ensimmäisen seikkailun nimeksi tulee *Grandia: Parallel Trippers* ja sen markkinoinnista Japanissa huolehtii Hudson. ■ Monen vuoden hiljaisuuden jälkeen Enix on palannut USA:an. Juhlistaakseen paluutaan yritys on avannut Enix.comin, jossa esitellee tulevia tuotteitaan. Samaisesta lähteestä voi lukea kaiken olennaisen PlayStation-seikkailu *Valkyrie Profilesta* ja Game Boy Colorin *Dragon Warrior I & II:sta*. On tosin hieman huolestuttavaa, että Enix mainitse sanallakaan *Dragon Warrior VII:sta*. PS-pelistä käy ilmi, että Enix:halua kommentoida pelin amerikkalaisen version mahdollista julkaisua. Niiden viivytysten jälkeen, joita Enix kohtasi valmistellessaan pelin Japanin markkinoille, on viisainta lattaa *Dragon Warrior VII* haaveosastolle – siitäkin huolimatta, että viime E3:n aikana Enix lupasi julkaista pelin. ■ Capcomin Dreamcast-RPG *El Dorado Gate* julkaistaan Japanissa lokakuussa. Sarjan ensimmäinen osa julkaistaan elokuussa, jaksemaksaa noin 200 mk. Vuoden loppuun mennessä julkaistaan sarjan toinen ja kolmas osa. Tämän jälkeen tulosia osia julkaistaan vuoden jokaisena kuukautena. ■ Square on ilmoittanut tukevansa kaikkia muita konsoleita paitsi niitä, jotka ovat Nintendon tuotantoa. Alleviivatakseen uhkaustaan Square aloitti työt Bandain WonderSwan-kolmen ensimmäisen *Final Fantasy*-käännöksen kimpussa. Itse konsolin tai ko. pelien julkaisusta lannessa ei tosin ole kuulunut vielä aikaan mitään.

VINKIT

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

superpower@egmont-kustannus.fi

Dead or Alive 2

Dreamcast

KOLMIULOTTEISET HAHMOT
Jos suljet Quick Selector -toiminnon VS Modessa, valikon hahmot muuttuvat kolmiulotteisiksi. Näin näet myös hahmojen vaatteet tarkemmin.

ZOOMAUS TAISTELUN JÄLKEEN
Zoomataksesi hahmojen tuuletuksiin paina B-nappi pohjaan näiden juhliessa. Tämä ei toimi, jos, pelaat yhdessä toisen hahmon kanssa.

Nightmare Creatures II

PlayStation

FUSKUVALIKKO
Voidaksesi fuskata täytyy sinun saada tarvittava valikko näkyviin. Paussaa peli ja paina seuraavat napit pohjaan: R2+L1+Neliö+Ympyrä+Select

TARKISTA VASTUSTAJAN VOIMAT
PAINA L2+R2+NELIÖ+SELECT

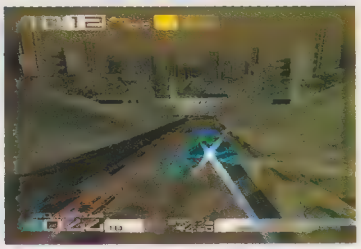
HELPPO TAPPO
L1+L2+R1+NELIÖ+SELECT

VALITSE KENTTÄ
L1+R2+YMPYRÄ+NELIÖ

RAJATON MÄÄRÄ YRITYKSIÄ
L1+R2+R1+SELECT

KUOLEMATTOMAT VIHOLLISET
NELIÖ+YMPYRÄ+SELECT

RAJATON MÄÄRÄ BONUSKOHTEITA
L1+R1+SELECT



Wipeout 3: Special Edition

PlayStation

KIRJOITA SEURAAVAT KOODIT NIMEKSESI.

Phantom Class: **PHANTOM**

Kuolemattomuus: **NOFEAR**

Kaikki aseet: **UNLIMIT**

Pelastuskapseli: **DROIDS**

Kaikki kentät: **ALLTRACK**

Peilikuvakentät: **MIRROR**

Kaikki joukkueet: **CRAFTS**

Kaikki turnaukset: **ALLTNT**

N-Gen Racing

PlayStation

Fuskataksesi *N-Gen Racingissa* mene päävalikkoon, jossa valitset Arcade Moden ja N-Gen Moden väliltä.

HANKI $400 000 000
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1

BONUSKONE
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1

PÄÄSY KAIKKIIN KENTTIIN JA KONEISIIN ARCADE MODESSA
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1

Rocket: Robot on Wheels

Nintendo 64

KAIKKI AJONEUVOT
PAUSSAA PELI JA PAINA: YLÖS, ALAS, Z, R, VASEN, YLÖS, ALAS, VASEN, ALAS, ALAS.

Blaster Master

Game Boy Color

SALASANAT

1. **E6C3D3KF**
2. **E6D3D3KG**
3. **E7C3D3KH**
4. **E7D3D3KI**
5. **F6C3D3KQ**
6. **F6D3D3KR**
7. **F7C3D3KU**
8. **F7D3D3KT**

Wacky Races

Dreamcast

KIRJOITA SEURAAVAT KOODIT FUSKUVALIKOSSA.

Extra Hard Mode: **CRACKEDNAILS**

Kaikki taidot: **BARGAINBASEMENT**

Kaikki ajoneuvot: **WACKYSPOILERS**

Kaikki kentät ja bossit: **WACKYGIVEAWAY**

Kärki LISTAT

JAPANI

1. (-) Mario Tennis [N64]
2. (1) Yugioh Duel Monsters III [GB]
3. (-) Digimon World 2 [PS]
4. (-) Let's Make the Derby Horse [DC]
5. (-) Sentimental Graffiti 2 [DC]
6. (2) Final Fantasy IX [PS]
7. (-) Sakura Wars [GB]
8. (-) Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 [PS]
9. (-) Beatmania Best Hits [PS]
10. (-) Medalot 3 [GB]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

PLAYSTATION

1. (1) Colin McRae Rally 2.0
2. (4) Vagrant Story
3. (2) Euro 2000
4. (5) Gran Turismo 2
5. (4) Syphon Filter 2
6. (-) Vandal Hearts II
7. (-) In Cold Blood
8. (-) Suikoden II
9. (-) Hogs of War
10. (10) Alundra 2

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

NINTENDO 64

1. (1) Perfect Dark
2. (2) Pokémon Stadium
3. (3) Super Smash Bros
4. (5) Legend of Zelda: Ocarina of Time
5. (-) Mario Party
6. (4) Mario Kart 64
7. (7) Goldeneye 007
8. (-) Operation Winback
9. (6) Donkey Kong 64
10. (-) Track & Field Summer Games

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

DREAMCAST

1. (4) NHL 2K
2. (1) Resident Evil: Code Veronica
3. (5) Tony Hawk's Skateboarding
4. (-) Fur Fighters
5. (2) Ecco the Dolphin: Defender of the Future
6. (8) Silver
7. (7) MDK 2
8. (-) Marvel vs Capcom 2
9. (-) V-Rally 2: Expert Edition
10. (9) Evolution

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.

KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

SUPER POWER TOP 20

PERFECT DARK [N64]	1.	(1)
POKÉMON [GB]	2.	(2)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	3.	(3)
VAGRANT STORY [PS]	4.	(14)
POKÉMON YELLOW: SPECIAL PIKACHU EDITION [GB]	5.	(5)
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA [DC]	6.	(4)
DEAD OR ALIVE 2 [DC]	7.	(–)
COLIN MCRAE RALLY 2.0 [PS]	8.	(10)
POKÉMON STADIUM N64]	9.	(6)
METAL GEAR SOLID [PS]	10.	(7)
GRAN TURISMO 2 [PS]	11.	(8)
FINAL FANTASY VII [PS]	12.	(9)
SUIKODEN II [PS]	13.	(–)
METAL GEAR SOLID [GBC]	14.	(14)
TRACK & FIELD SUMMER GAMES [N64]	15.	(16)
NHL 2K [DC]	16.	(20)
CRAZY TAXI [DC]	17.	(15)
FINAL FANTASY VIII [PS]	18.	(11)
DONKEY KONG 64 [N64]	19.	(12)
FUR FIGHTERS [DC]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

FINAL FANTASY IX [PS]	1.	(4)
POKÉMON GOLD & SILVER [GBC]	2.	(1)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	3.	(4)
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2]	4.	(2)
SHENMUE [DC]	5.	(7)
GRAN TURISMO 2000 [PS2]	6.	(6)
FINAL FANTASY X [PS2]	7.	(5)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	8.	(8)
WIPEOUT FUSION [PS2]	9.	(10)
DINOSAUR PLANET [N64]	10.	(13)
TOMB RAIDER CHRONICLES [PS]	11.	(–)
BANJO-TOOIE [N64]	12.	(19)
SONIC ADVENTURE 2 [DC]	13.	(11)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	14.	(15)
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 [PS]	15.	(16)
THE WORLD IS NOT ENOUGH [PS2/N64/PS]	16.	(14)
RESIDENT EVIL ZERO [N64]	17.	(17)
RIDGE RACER V [PS2]	18.	(9)
PROJECT EDEN [PS2]	19.	(–)
ZONE OF THE ENDERS [PS2]	20.	(18)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai superpower@egmont-kustannus.fi

Final Fantasy -elokuva on valmisteilla, mutta sen kustannukset eivät ole erityisen korkeat.

HEI SUPER POWER!

Tässä tukku kysymyksiä, joita olen kesällä pyöritellyt mielessäni. Toivottavasti te osaatte vastata.

1. Kuinka monta Nintendo 64 –konsolia on myyty maailmanlaajuisesti?
2. Olisitteko odottaneet suurempaa menestystä Nintendo 64:lle?
3. Ansaitseeko Sony mielestänne Playstationin menestyksen?
4. Millaiset arvostelut *Legend of Zelda: Majora´s Mask* on saanut Japanissa?
5. Onko totta, että *Perfect Dark 2:ta* ollaan kehittämässä Nintendon uudelle konsolille?
6. Eikö Square voisi tunnustaa karttavansa Nintendoa? Sehän valitsi PlayStation2:n eikä Nintendon tai Segan konsoleita, ja ennen kaikkea WonderSwanin eikä Game Boy Coloria vaikka Nintendon kannettava on ylivoimainen sekä laadun että myynnin suhteen.
7. Mitä Dreamcastin *Castlevanialle* tapahtui?
8. Eikö Hideo Kojimalla ollut jotain tekeillä Dreamcastille?
9. Koska oikein *Orge Battle 64* tulee Eurooppaan?
10. Onko totta, että *Final Fantasy* –leffa on kalliimpi tuottaa kuin *Titanic*?
11. Liittyykö 64DD-tyypin lisäreistä Nintendon uuteen konsoliin jotain riskejä? Mehän jäimme täysin paitsi *Sim City 64:stä* plus muista huippupeleistä.
12. Miten PlayStation2:n ja Dreamcastin myynti on lähtenyt käyntiin?

Kiitos hienosta lehdestä.

MATIAS MARKKULA

HEI SUPER POWER!

1. Näyttääkö siltä, että *SaGa Frontier 2:lle* olisi tulossa jatkoa? 2. Tuleeko Lunar 2 Suomeen? 3. Kuka on kirjoittanut musiikin *SaGa Frontier 2:teen?* 4. Mihin muihin peleihin kuin *Final Fantasy* –seikkailuun Nobuo Uematsu on kirjoittanut musiikin? 5. Olkaa kiltejä ja sanokaa että *Legend of Mana* ja *Chrono Cross* tulevat Suomeen! 6. Miksi Square oli niin hölmö, ettei se ottanut *Final Fantasy VI:ta* mukaan *Final Fantasy Anthologyyn?*

RISTO

HEI SUPER POWER!

1. Olemme kuulleet, että *Legend of Zelda: Ocarina of Time* on PAL-versiona kultakasetilla, pitääkö se paikkansa? 2. Onko se jotenkin erilainen kuin tavallinen versio? 3. Pystyykö sen hankkimaan jotenkin, jos voi niin miten? 4. Tuleeko mitään uutta *Pokémon*-peliä Game Boy Advancelle? 5. Jos tulee, niin hyödynnetäänkö siinä verkkomahdollisuutta?

Kiitti tosihyvästä lehdestä.

TANELI & HENKKA

HEI SP.

Minulla on joitakin kysymyksiä, joihin haluaisin vastaukset.

1. Kerroitte joskus kannettavasta NESistä, Game Axe Colorista, mutten ole kuullut siitä mitään sittemmin. Oletteko te? 2. Capcomhan tuottaa uusia Dreamcast-pelejä tiiviiseen tahtiin. Ihmettelenkin, eikö jo olisi aika tehdä uutta osaa loppumattomaan *Mega Man* –sarjaan? Capcomhan uskaltaa yhä tuottaa 2D-pelejä, toisin kuin muut pelinvalmistajat. 3. Yksi ensimmäisistä Dreamcastin yhteydessä mainostetuista peleistä oli räiskintänimike *Geist Force*. En ole kuitenkaan nähnyt siitä vilaustakaan. Mitä tapahtui? 4. Koska SNK vs Capcomin pitäisi tulla Eurooppaan? 5. Lopuksi vielä pohdin, mahtaako *Tenchu 2* ilmestyä PlayStationille vai PlayStation2:lle?

Kiitos kivasta lehdestä.

KRISTIAN

MOI MATIAS!

Teemme parhaamme. 1. 30 miljoonaa. 2. Oli odottamatonta, että niin moni yhteistyökumppani vältteli Nintendoa. Ja ilman kumppaneita on mahdoton menestyä. 3. Ehdottomasti. Sony on tavoittanut sellaisenkin porukan, joille ei ennen tullut mieleenkään ostaa pelikonetta. Siinä mielessä yhtiö on tehnyt vaikuttavampaa työtä kuin Nintendo tai Sega. 4. Olemme lukeneet arvosteluja vain Famitsusta. Lehden neljä arvostelijaa antoivat pelille yleisarvosanaksi 38, kun 40 on täydet. Jatko-osa sai 40 pistettä 40:stä. 5. Totta on. 6. Squaren puhemies väittää, että valinta kohdistui PlayStationiin, jotta pelit menisivät mahdollisimman laajalle yleisölle. Lausuntoa ei ole irronnut siitä, miksi Square valitsi WonderSwanin eikä Game Boy Coloria. Meidänkin mielestämme se oli virhevalinta. 7. *Castlevania Resurrection* hylättiin ensin, mutta nyt Konamilta kerrotaan pelin olevan taas työn alla. 8. Niin mekin olemme asian ymmärtäneet. Mutta juuri nyt mies työstää kuitenkin vain kahta PlayStation2-nimikettä. 9. Bergsalan mukaan vuoden 2000 aikana. 10. *Final Fantasy* –leffaa ei vielä ole saatu valmiiksi, mutta todella tyyristä siitä ei tunnu tulevan. 11. 64DD-fiaskon jälkeen Nintendo ei tunnu haluavan tehdä samaa virhettä uudestaan. 12. PlayStation2:ta on tähän mennessä myyty 3 miljoonaa kappaletta Japanissa, mikä on vaikuttavaa, vaikka monet käyttävätkin konsoliaan ennemmin DVD-filmien katsomiseen kuin pelaamiseen. Dreamcastilla menee valitettavasti yhä melko nihkeästi, vaikkakin paremmin kuin Saturnilla. Ja talvella julkaistavat Sega-pelit saattavat muuttaa paljonkin.

SP

HEI RISTO!

1. Se ei ole varmaa, koska peli kävi Japanissa kaupaksi huonommin kuin edeltäjänsä. Toisaalta *SaGa*-sarja on yksi Squaren vanhimmista ja parhaiten tunnetuista. 2. Ei. 3. Masashi Hamauzu, joka vastaa myös *Chocobo´s Mysterious Dungeonin* musiikista sekä lukuisista kappaleista *Front Mission: Gun Hazardissa*. 4. Hän on kirjoittanut musiikin melkein 30 peliin. Yhdeksän *Final Fantasy* –pelin lisäksi hänen tunnetuimpia työmaitaan ovat olleet sekä *Chrono Trigger, Front Mission: Gun Hazard* että kaksi ensimmäistä *SaGa*-peliä, USA:ssa tunnettuja kuten *Final Fantasy Legend*. 5. Kunpa voisimmekin. Mutta Square on tehnyt päätöksensä. *Legend of Mana* ja *Chrono Cross* eivät tule Eurooppaan. 6. Yhtiön mielestä käännös Super NES:ltä PlayStationille oli liian huono, ja olemme valmiit olemaan samaa mieltä. Mutta olisihan peliä voinut parantaa…

SP

HEI!

1. Austaliassa kultaiset *Ocarina of Time* –kasetit julkaistiin rajoitettuna laitoksena. Niitä voi pelata kotimaisillakin konsoleilla, koska ausseilla on sama TV-järjestelmä kuin meillä. 2. Ei ole erilainen, mitä nyt kasetit ja kuoret ovat eriväriset. 3. Käytettyjä kappaleita on tuotu Eurooppaan, mutta ne ovat tavattoman kalliita ja vaikeita löytää. 4. Nintendolta sanotaan, että yhtiö ei aio keskittyä pelkkään Pokémon-ilmiöön julkaistessaan Game Boy Advancen. On tosin vaikea uskoa, ettei pelikoneelle julkaistaisi yhtään *Pokémon*-peliä. 5. *Pokémon X* Game Boy Colorille hyödyntää konsolin mobiiliadapteria. Samanlaisia pelejä julkaistaan suurella todennäköisyydellä Game Boy Advancelle.

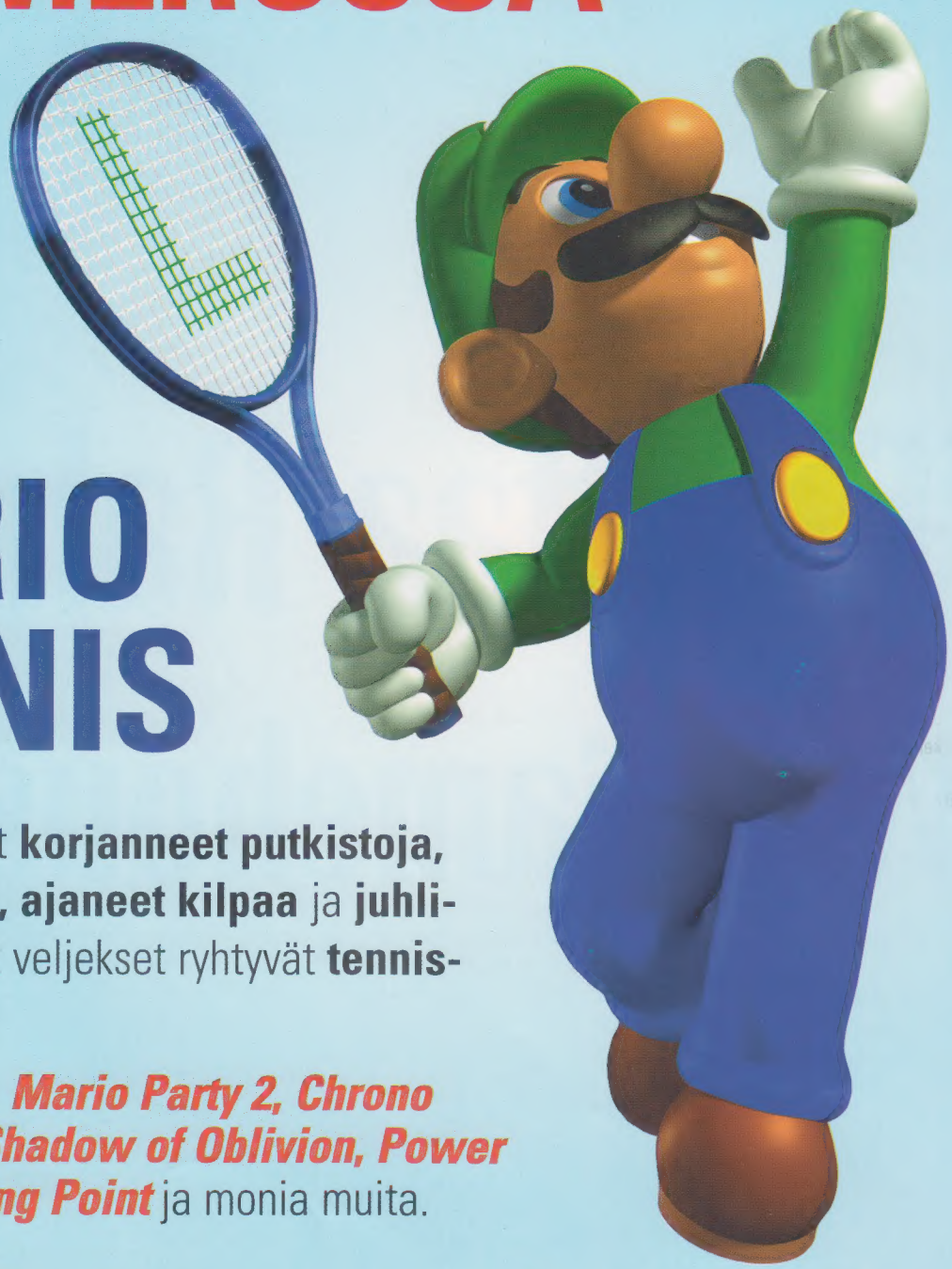
SP

HEI KRISTIAN!

1. Sitä tuskin nähdään aasialaisten piraattimarkkinoiden ulkopuolella. Enempää emme mekään tiedä.
2. Pian tulee *Mega Man X5*, ei kuitenkaan Dreamcastille vaan PlayStationille.
3. Koko projekti hylättiin viime vuonna.
4. Ei ole ensinkään varmaa, tuleeko peli tänne lainkaan, ottaen huomioon Capcomin 2D-pelien huonon täkäläisen menekin. Mutta pidetään peukkuja.
5. PlayStationille. Sarjan uusi osa on kuitenkin kehitteillä PlayStation2:lle.

SP

SEURAAVASSA NUMEROSSA



MARIO TENNIS

Mario ja Luigi ovat **korjanneet putkistoja, pelanneet golfia, ajaneet kilpaa** ja **juhlineet** yhdessä. Nyt veljekset ryhtyvät **tennisammattilaisiksi.**

Arvosteluissa mm. ***Mario Party 2, Chrono Cross, Turok 3: Shadow of Oblivion, Power Stone 2, Vanishing Point*** ja monia muita.

Mukana mahtava POKÉMON / PERFECT DARK –jättijuliste!

GAME HOUSE

"Printtaa Rahaa"

www.gamehouse.fi

GAME HOUSE

Kohta pelaa kaikki !

Tampere
33100
Tuomiokirkonkatu 34
p.03-223 1333
F.03-254 0830

Vantaa
01300
Unikkotie 9
p.09-873 3691
F.09-873 3692

Kuopio
70110
Suokatu 30
p.017-580 0560
F.017-580 0561

Pori
28100
Antinkatu 10
p.02-641 5300

Game House
Nettikauppa
www.gamehouse.fi